The 64 DREAM
MYCOM ムックVOL.28
NINTENDO 64大好きマガジン
ザ・ロクヨンドリーム
定価490円(税込)
1999 1
ゼルダ発売記念号
別冊付録
ゼルダの伝説 時のオカリナ
攻略ヒントブック
●宮本茂ロングインタビュー
マリオの新作2タイトルを発表!
●マリオパーティ
●大乱闘スマッシュブラザーズ
ゲッターラブ!!
悪魔城ドラキュラ黙示録
ピカチュウげんきでちゅう
オウガバトル3
がんばれゴエモン
ぬし釣り64
牧場物語2
中とじ特集
バンジョーとカズーイの大冒険
■特別付録
ゼルダ&バンジョーシールつき
©1998 Nintendo /Rare Game by Rare

本格相撲対戦&最強横綱育成ゲーム

64大相撲2

顔や体型、まわしの色、四股名などから、性格まで設定OK。オリジナル力士を鍛えて、いざ勝負!

77種類の技と50種類の決まり手。上手投げや寄り切りなどはもちろん、幻の大技もいろいろ。

いろんなイベントをクリアしてパワーアップ。様々なライバル力士やヒロインが登場するぞ!

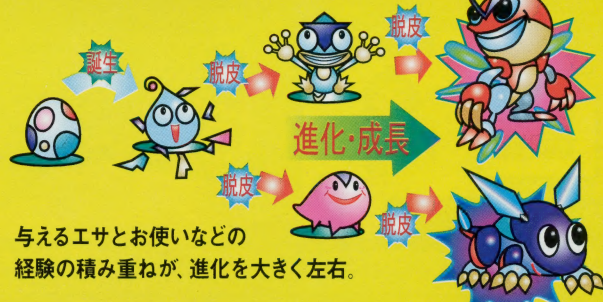
臨場感満点の場内アナウンスとサウンド。さらに振動パック対応。本場所さながらの迫力だ。

NINTENDO64

N およびNINTENDO64は任天堂の商標です。

500種類のモンスターが登場。

どんな進化をとげるか？
ちゃんと言うことを聞くか？
すべては、キミの育て方ひとつ！

500種類の中から、最大9匹の
モンスターが同時に育成可能。
エサを与えたり、お使いに出したり、
育て方に応じてその進化はさまざま。
言うことを聞くモンスターを
育てられるか？ それがゲームのカギだ。
さあ、進化系統図をつくり、
財宝をさがしだせ！

与えるエサとお使いなどの
経験の積み重ねが、進化を大きく左右。

BOTTOM UP
株式会社 ボトム アップ
〒164-0001 東京都中野区中野3-33-3 インツ中野ビル8F TEL.03-3382-3611

NINTENDO64
振動パック対応
コントローラパック対応 3
対戦プレイ付
昆虫の世界では、
ただならぬ事態が
起きていた。
有害物質に汚染された
昆虫たちが限りない殺戮を
始めたのだ。
そんな時、
敢然と立ち上がった一匹の
勇者というべき者がいた。
サイボーグ化され強力な
戦闘力を持った蜂、
それがバックだ！
強烈な一刺！
気分ブンブン
大興奮!!
遊びゴコロをくすぐる刺激の数々！
◆アーケード・ゲームに迫る美しいグラフィックのリアル3D。
◆蜂という生き物ならではの有機的な飛翔感をリアルに再現。
◆敵キャラクターも昆虫をモデルにしたかつてない動きで来襲。
◆ストーリー性に富んだバラエティ豊かな20を超えるミッション。
◆敵から奪うこともできるユニークで種類豊富な数々の武器。
◆状況に合わせた迫力のサウンドと振動パックが生み出す臨場感。
◆バトル、サッカーゲーム、2つのモードが楽しめる2人対戦プレイ付。
蜂の飛翔感をリアルに再現した
新感覚シューティング
バック
バンブル
BUCK BUMBLE
価格¥6,880（税別）
12月18日発売！
©1998 Argonaut Software Ltd.
All Rights Reserved.
Published Ubi Soft Entertainment.
と NINTENDO64 および振動パックは任天堂の商標です。
ブンブンキャンペーン実施！
「バック・バンブル」をお買い上げの方の 中から抽選で豪華な賞品をプレゼント。
GAME BOY COLOR 20名様
オリジナル腕時計 50名様
オリジナル水鉄砲 100名様
ユービーアイ ソフト株式会社
〒150-0002 東京都渋谷区渋谷2-1-6 青山純ビル5F
ホームページhttp://www.ubisoft.co.jp
Ubi Soft
ENTERTAINMENT

The 64DREAM

1月ゼルダ発売記念号 VOL.28

『ゼルダの伝説』発売記念
宮本茂ロングインタビュー 87

©1998 Nintendo

MONOLOG ＜表紙の言葉＞

いよいよ、待ちに待ったゼルダの伝説が発売! 64の大いなる盛り上がりに、期待しています。で、先月号に励ましのお便りを募ったところ早速、試験前の宝山さんよりお手紙を頂きました。有り難うございます。表紙のアイデアとともに、表紙の画像と、このコメント横の画像が、微妙に違うというご指摘がありましたが、その通りです。タイトル・文字が入っているときと、入っていないときのバランスを調整しています。う〜む、するどい! その他にも表紙の画像をポストカードにして欲しいというリクエストがありました。そこで、私の独断で重大発表……(次号に、つづく)

Cover Designer & CG 斉藤浩一

CONTENTS

ゲームのページ

別冊付録 ゼルダの伝説 時のオカリナ 攻略ヒントブック

▼新作ソフト情報

▼COMING SOON N64 SOFT

▼SFC&GB情報局

▼攻略情報&ソフトインフォメーション

情報&ニュースのページ

©1998 Nintendo/Rare Game by Rare

連載企画

▼連載マンガ

▼読者のページ

▼プレゼントのページ

＊「新作ソフトカタログ」「カプコンファンクラブ」は休載します

ザ・ロクヨン ドリーム 1999 January

STAFF

■編集長／左尾昭典
■副編集長／中北 亘
■デスク／真下 明
■編集／岩崎 桂 脇 智鶴 持田康之 遠藤靖幸 深水 央
■編集デザイン／大條千鶴子 南尾和美
■編集協力／尾関友詩（ワークハウス） 真下寿子 白石 岳 小松原アンドゥレア
■アートディレクター&Computer Graphic／斉藤浩一 (az! firm)
■デザイン&DTP／東城由香里 (az! firm) 山崎将貴 (az! firm) 和辻 哲 (az! firm)
■デザイン&DTP／大岡喜直 (GORILLA) 相京厚史 (GORILLA)
■写真撮影／知久聡史 加藤昌人 水口哲二 坂田陽一
■イラスト／中植茂久 三浦ゆうま 牧野タカシ 記村隆鶴
■広告／林 承徳 笹川北等 吉川晋司 柴崎貴久 花島優史
■印刷／大日本印刷株式会社

The64DREAM
【1月ゼルダ発売記念号】 1998年11月19日発売
発行人●佐々山泰弘
プロデューサー●中川信行
発 行●株式会社 毎日コミュニケーションズ
編 集●〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館 TEL03-3230-3642 FAX03-3230-0675
本 社●〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1パレスサイドビル
販 売●TEL03-3211-2596
業 務●TEL03-3211-2568
広 告●TEL03-3211-2579 FAX03-3211-2584

※ゲームタイトルは一部仮称を含みます。

新作ソフト発売カレンダー

Calendar of New Release N64 Soft

Headline Calendar
ヘッドラインカレンダー

1 マリオのボードゲーム初登場！すぐ発売！

『マリオパーティ』が初登場、しかも年内に遊べるぞ。また、編集部で冗談混じりに「あるといいな〜」なんて言ってた任天堂キャラ総出演の格闘（？）ACT『スマッシュブラザーズ』も登場。ソフトメーカーとしての任天堂もがんばってるね！今後もよろしく！

2 N64のRPGはいつ発売されるんでしょ

『ズール』は本誌の担当がなかなかイイと評価。年内に発売されそうだ（紹介P38）。また『ゼルダ』や『ぬし釣り』もRPG要素が濃いぞ。初登場のコナミ『サイレント〜』もSLGロープレだ。こんなRPG系の作品を遊べば、RPGファンも納得するハズ（下に続く）。

3 宮本茂さんが次に手がけるゲームは…

『ゼルダ』を完成させた宮本さんが次に手がけるのは…みんなが待ってるロープレ！そう、『マリオRPG2』だ。他に『マリオアーティスト』等にも本格的に着手しそうだ。発売日「未定」の文字が消える日も近い!? また、全くの新作も作りたいとの意向もあるそうだよ。

Coming Soon
11月19日〜12月17日

マジカル テトリス チャレンジ featuring ミッキー
11月20日●6800円

ゼルダの伝説 時のオカリナ
11月21日●6800円

ウエットリス
11月27日●5800円

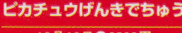
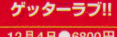
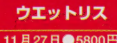
ナイフエッジ
11月27日●6980円

ぬし釣り64
11月27日●6800円

ゲッターラブ!!
12月4日●6800円

バンジョーとカズーイの大冒険
12月6日●6800円

飛龍の拳スタジアム SDバージョン
12月11日●6480円

ピカチュウげんきでちゅう
12月12日●9800円

SFC&GB発売カレンダー （11月6日現在）

NP…SFC書き換えシステムNINTENDO POWERの書き換え用ソフト。C…ゲームボーイカラー対応ソフト。P…ポケットプリンタ対応ソフト。

スーパーファミコン

●【12月発売】●

1日 スーパー将棋2/TAB/アイマックス/1000円/NP
1日 スーパー花札2/TAB/アイマックス/1000円/NP

●【発売日未定】●

ぷぷる/TAB/アクセラ/未定/NP
ファイアーエムブレム（仮）/SLG/任天堂/未定/NP

ゲームボーイ

●【11月発売】●

20日 ゲームボーイウォーズ2/SLG/ハドソン/4200円/C
27日 サンリオタイムネット過去編/RPG/イマジニア/3500円/C
27日 サンリオタイムネット未来編/RPG/イマジニア/3500円/C
27日 激闘パワーモデラー/ACT/カプコン/3980円
27日 ぽけっとぷよぷよSUN/PUZ/コンパイル/3980円/C
27日 スーパーブラックバスポケット3/SLG/スターフィッシュ/3980円/C/P

●【12月発売】●

4日 ロボットポンコッツ　太陽バージョン/RPG/ハドソン/3980円/C
4日 ロボットポンコッツ　星バージョン/RPG/ハドソン/3980円/C
11日 フェアリーキティの開運辞典〜妖精の国の占い修行〜/ETC/イマジニア/3500円（予）/C
11日 麻雀クエスト/TAB/J・ウイング/3980円/C
11日 バーコード対戦バーディガン/RPG/タム/5500円/C
11日 ロードス島戦記ー英雄騎士伝ーGB/RPG/トミー/3980円/C
11日 ゲームボーイ モノポリー/TAB/ハズブロージャパン/3980円/C
12日 ゼルダの伝説 夢をみる島DX/ACT/任天堂/3500円/C/P
17日 遊★技★王デュエルモンスターズ/ETC/コナミ/4300円
18日 バックスバニークレイジーキャッスル3/ACT/ケムコ/3980円/C
18日 カラムー町は大さわぎ! 〜ポリンキーズとおかしな仲間たち〜/PUZ/スターフィッシュ/3980円（予）/C/P
18日 ポケモンカードGB/ETC/任天堂/3500円/C/P
18日 プリクラPoket3/ETC/アトラス/3980円/P
25日 灘麻太郎・小島武夫の実践麻雀教室/TAB/ギャップス/3800円（予）
ザ・首都高レーシング/RAC/ポニーキャニオン/3980円（予）/C

●【今冬発売】●

ハムスターパラダイス/ETC/アトラス/3980円/C
麻雀伝説「兵」/TAB/カルチャーブレーン/3980円/P
シャドウゲート　リターン/ADV/ケムコ/3980円/C
ボンバーマンクエスト/ACT/ハドソン/3800円/C

●【99年1月発売】●

28日 Pachinko Data Card あたる君/ETC/BOSSコミュニケーションズ/4980円
下旬 カンヅメモンスターパフェ/SLG/アイマックス/3980円（予）/C
漢字BOY/ETC/J・ウイング/3980円（予）/C

●【2月発売】●

12日 化石創世リボーンII〜モンスターディガー〜/RPG/スターフィッシュ/3980円/C
プロ麻雀極GBII/TAB/アテナ/未定/C

●【3月発売】●

カンヅメモンスター2/SLG/アイマックス/3980円（予）/C
モンスターカンヅメ/ETC/アイマックス/2480円（予）/C
ハローキティのキャンディーボール（仮）/PUZ/イマジニア/未定/C
あにまるぶりーだー3/RPG/J・ウイング/4800円（予）/C
ディノブリーダー3/RPG/J・ウイング/4800円（予）/C
トランスフォーマービーストウォーズ（仮）/ACT/タカラ/未定/C

●【春発売】●

ポケットG1ステイブル（仮）/SLG/コナミ/未定/C
アザーライフ　アザードリームス（仮）/RPG/コナミ/未定/C
ハイパーデカスロン（仮）/SPT/コナミ/未定/C
ワールドサッカーGB2（仮）/SPT/コナミ/未定/C
パワプロポケット（仮）/SPT/コナミ/未定/C
きせかえ物語/SLG/パックインソフト/未定/C/P
バーガーバーガーポケット/SLG/ギャップス/未定/C

●【発売日未定】●

もんすたあ★レース2/RPG/コーエー/未定/C
ときめきメモリアル POKET カルチャー編〜木漏れ日のメロディー〜/SLG/コナミ/未定/C
ときめきメモリアル POKET スポーツ編〜校庭のフォトグラフ〜/SLG/コナミ/未定/C
ドンキーコングランド2/ACT/任天堂/未定
ポケットモンスター金/RPG/任天堂/未定/C
ポケットモンスター銀/RPG/任天堂/未定/C

N64ソフト発売カレンダー （11月6日現在）

NEW!…新しく発表されたタイトル。◆…タイトルや発売日、価格などに変更のあった項目。♡…発売日がめでたく決定したソフト。DD…64DD対応ソフト。

発売時期	タイトル	ジャンル	発売元	発売日	価格	本誌掲載ページ
11月	マジカル テトリス チャレンジ featuring ミッキー	PUZ	カプコン	◆11月20日 ♡	◆6800円	129
	ゼルダの伝説　時のオカリナ	ACT	任天堂	11月21日 ♡	6800円	87/別冊
	ウエットリス	PUZ	イマジニア	11月27日 ♡	5800円	130
	ナイフエッジ	SHT	ケムコ	11月27日 ♡	6980円（予価）	134
	ぬし釣り64	ETC	パック・イン・ソフト	◆11月27日 ♡	6800円	126
12月	ゲッターラブ!!～ちょー恋愛パーティーゲーム～	TAB	ハドソン	12月4日 ♡	◆6800円	72
	バンジョーとカズーイの大冒険	ACT	任天堂	12月6日 ♡	6800円	63
	飛龍の拳スタジアムSDバージョン	格闘ACT	カルチャーブレーン	12月11日 ♡	6480円	133
	ピカチュウげんきでちゅう	ETC	任天堂	◆12月12日 ♡	◆9800円（予価）	30
	F1 WORLD GRAND PRIX	RAC	任天堂（販売予定）	◆12月18日 ♡	◆5800円	32
	NEW! マリオパーティー	TAB	任天堂	12月18日 ♡	5800円	12
	キングヒル64 エクストリームスノーボーディング	SPT	ケムコ	12月18日 ♡	6980円	48
	おねがいモンスター	SLG	ボトムアップ	◆12月18日 ♡	6980円	51
	がんばれゴエモン　でろでろ道中オバケてんこ盛り	ACT	コナミ	12月23日 ♡	7800円（予価）	34
	爆笑人生64 めざせ!リゾート王	TAB	タイトー	◆12月24日 ♡	◆6800円	40
	◆カメレオンツイスト2	ACT	日本システムサプライ	◆12月25日 ♡	◆6300円	-
	◆新日本プロレスリング闘魂炎導2 the next generation	SPT	ハドソン	12月26日 ♡	◆6800円	46
	NEW! AI将棋3	TAB	アスキーサムシンググッド	12月	7800円	-
	◆ズール～魔獣使い伝説～	RPG	イマジニア	12月	◆6800円	38
	ファイティングカップ	格闘ACT	イマジニア	12月	◆6800円	132
	SNOW SPEEDER	SPT	イマジニア	12月	6800円	47
	ドラえもん2 のび太と光の神殿	ACT	エポック社	12月	6800円	44
年末・98年	BUCK BUMBLE	SHT	Ubiソフト	年末	6880円	53
	エクストリームG2	RAC	アクレイムジャパン	年末	未定	-
	忍たま乱太郎チャレンジパズル64	PUZ	カルチャーブレーン	年末	未定	-
	フライトシミュレーター（仮）	SLG	ビデオシステム	98年予定	未定	-
	Jリーグタクティクスサッカー	SLG	アスキー	98年冬	7800円（予価）	-
99年1月	Parlor!PRO64　パチンコ実機シミュレーションゲーム	ETC	日本テレネット	◆1月下旬	未定	52
	エルテイル（仮）	RPG	イマジニア	1月	未定	-
	TONIC TROUBLE	ACT	Ubiソフト	1月	未定	53
	トップギア・オーバードライブ	RAC	ケムコ	◆新春	6980円	49
2月	PDウルトラマンバトルコレクション64	SLG	バンダイ	2月	6800円	-
	牧場物語2	SLG	パック・イン・ソフト	2月	◆6800円	36
	ウィンバック	ACT	コーエー	◆2月26日 ♡	◆7800円	45
冬	飛龍の拳スタジアムリアルバージョン	格闘ACT	カルチャーブレーン	冬	未定	-
	オウガバトル3 Person of Lordly Caliber	SLG	クエスト	冬	未定	24
	テュロック2（仮）	SHT	アクレイムジャパン	冬予定	未定	-
3月	新世紀エヴァンゲリオン	ACT	バンダイ	3月	未定	42
	レイマン2（仮）	ACT	Ubiソフト	3月	未定	-
	64大相撲2	格闘ACT	ボトムアップ	◆3月	6980円	50
99年春以降	レブ・リミット	RAC	セタ	◆春	未定	-
	HYBRID HEAVEN	RPG	コナミ	春	未定	-
	悪魔城 ドラキュラ黙示録	ACT	コナミ	春	未定	20
	シャドウゲイト64（仮）	ADV	ケムコ	春	未定	-
	G1ステイブル	SLG	コナミ	春	未定	-
	ウルトラベースボール実名版64	SPT	カルチャーブレーン	99年	未定	-
未定	MOTHER3（仮） DD	RPG	任天堂	未定	未定	-
	ウルトラドンキーコング（仮）	ACT	任天堂	未定	未定	-
	カービィ64（仮）	ACT	任天堂	未定	未定	-
	キャベツ（仮） DD	SLG	任天堂	未定	未定	-
	ゴルフ（仮）	SPT	任天堂	未定	未定	-
	コンカー64～12の物語（仮）	ACT	任天堂	未定	未定	-
	シムシティー64 DD	SLG	任天堂	未定	未定	-
	スーパーマリオ64-2（仮） DD	ACT	任天堂	未定	未定	-
	スーパーマリオRPG2（仮） DD	RPG	任天堂	未定	未定	-
	ゼルダの伝説DD（仮） DD	ACT	任天堂	未定	未定	-
	NEW! ニンテンドーオールスター!大乱闘スマッシュブラザーズ（仮）	ACT	任天堂	未定	未定	16
	ポケモンスタジアム2（仮）	ETC	任天堂	未定	未定	-
	ポケモンスナップ DD	ETC	任天堂	未定	未定	-
	マリオアーティスト サウンドメーカー（仮） DD	ETC	任天堂	未定	未定	-
	マリオアーティスト タレントメーカー（仮） DD	ETC	任天堂	未定	未定	-
	マリオアーティスト ピクチャーメーカー（仮） DD	ETC	任天堂	未定	未定	-
	マリオアーティスト ポリゴンメーカー（仮） DD	ETC	任天堂	未定	未定	-
	超スノボキッズ（仮）	SPT	アトラス	未定	未定	-
	超空間ナイタープロ野球キング2	SPT	イマジニア	未定	未定	-
	プロ指南麻雀「兵」	TAB	カルチャーブレーン	未定	未定	-
	NEW! サイレントサマーストーリーズ（仮）	SLG	コナミ	未定	未定	-
	NEW! NBA IN THE ZONE2	SPT	コナミ	未定	未定	-
	実戦パチスロ必勝法	ETC	サミー	未定	未定	-
	スーパーマン	ACT	タイトー	未定	未定	-
	超時空要塞マクロス　Another Dimension（仮）	SLG	トミー	未定	未定	-
	ロボットポンコッツ64（仮）	RPG	ハドソン	未定	未定	-
	ラストレジオンUX（仮）	格闘ACT	ハドソン	未定	未定	-
	金田一少年の事件簿（仮）	ADV	ハドソン	未定	未定	-
	64ウォーズ（仮）	SLG	ハドソン	未定	未定	-
	動物番長（仮）	ETC	開発/サルブルネイ（マリーガルプロジェクト）	未定	未定	-
	巨人のドシン（仮） DD	ETC	開発/パーラム（マリーガルプロジェクト）	未定	未定	-

はみだしカレンダー

来月号では、ハドソンから、これまですご～くごぶさたしていたソフトの情報と、某有名作の新作が初登場しそう。厳寒の札幌・ハドソン本社までがんばって取材に行って来るので、乞うご期待。

読者が選ぶN64ドリームランキング

N64 DOKI DOKI DREAM RANKING

読者が選ぶ期待の新作TOP20

ピカチュウ

3 1 2

順位	PT数	前号順位	タイトル	発売元・ジャンル・発売日
1	4526	1 (→)	ゼルダの伝説 時のオカリナ	●任天堂 ●ACT ●カセット版／11月21日 64DD版／未定
2	1345	3 (↑)	ピカチュウげんきでちゅう	●任天堂 ●ETC ●12月12日
3	1196	2 (↓)	オウガバトル3 Person of Lordly Caliber	●クエスト ●SLG ●冬
4	998	4 (→)	MOTHER3（仮）	●任天堂 ●RPG ●未定
5	719	5 (→)	牧場物語2	●パック・イン・ソフト ●SLG ●99年2月
6	701	–	がんばれゴエモン でろでろ道中 オバケてんこ盛り	●コナミ ●ACT ●12月23日
7	621	6 (↓)	スーパーマリオ64-2（仮）	●任天堂 ●ACT ●未定
8	590	10 (↑)	ウィンバック	●コーエー ●ACT ●99年2月26日
9	587	9 (→)	ぬし釣り64	●パック・イン・ソフト ●ETC ●11月27日
10	577	7 (↓)	スーパーマリオRPG2（仮）	●任天堂 ●RPG ●未定
11	394	8 (↓)	ポケモンスナップ	●任天堂 ●ETC ●未定
12	362	13 (↑)	テュロック2（仮）	●アクレイムジャパン ●SHT ●冬
13	321	14 (↑)	バンジョーとカズーイの大冒険	●任天堂 ●ACT ●12月6日
14	288	12 (↓)	ファイアーエムブレム64（仮）	●任天堂 ●SLG ●未定
15	273	11 (↓)	カービィ64（仮）	●任天堂 ●ACT ●未定
16	234	–	ゲッターラブ!! ～ちょー恋愛パーティーゲーム～	●ハドソン ●TAB ●12月4日
17	211	–	Jリーグタクティクスサッカー	●アスキー ●SLG ●冬
18	169	17 (↓)	金田一少年の事件簿（仮）	●ハドソン ●ADV ●未定
19	160	19 (→)	悪魔城 ドラキュラ黙示録	●コナミ ●ACT ●99年春
20	158	–	新日本プロレスリング闘魂炎導2 the next generation	●ハドソン ●SPT ●12月26日

ポイント数は読者の期待度別にポイント数を加算して算出。↑↓は前回順位との比較、—は前回20位圏外のタイトル。集計期間…9月21日～10月30日。新作ソフトの期待度アンケートのため、この期間に発売済となるソフトは含まれません。

今月のお言葉 ▶ 22ヵ月連続トップを飾った『ゼルダ』! 驚異の4526PTで最期の1位!

2年近くも1位を守り続けた『ゼルダ』が、発売に伴い、来月以降はこのページから姿を消すことになる。最近の情勢では、次の1位は『オウガ』か？と思いきや、今月は『ピカチュウ』が2位に浮上で混戦の模様！一方『ゴエモン』をはじめとして発売日も確定したソフトが数本、初ランクイン。これらもさらに上位を狙えそうだ。

さあ、とじこみハガキをどんどん応募して、次の上位作=注目作を君の一票で盛り上げてくれ。

←17位で初ランクインの『Jリーグタクティクスサッカー』。情報はまだ少ないが、SLGスポーツとして期待度上昇中だ

コレが売れてるN64ソフトTOP10

ブルート全店売り上げより／10月7日～11月3日

順位	PT	前号順位	タイトル	発売日
1	56.3	1(→)	ポケモンスタジアム	98/8/1
2	39.3	2(→)	ディディーコングレーシング	97/11/21
3	21.9	3(→)	ヨッシーストーリー	97/12/21
4	14.4	—	ファミスタ64	97/11/28
5	11.5	—	Let'sスマッシュ	98/10/9
6	8.3	4(↓)	がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～	97/8/7
7	7.6	8(↑)	マリオカート64	96/12/14
8	7.5	9(↑)	スーパーマリオ64（振動パック対応版）	97/7/18
9	6.9	7(↓)	F-ZERO X	98/7/14
10	6.7	6(↓)	ゴールデンアイ007	97/8/23

PICK UP! Let'sスマッシュ

勝つと手に入る装備でどんどん強くなれる。着せ替えは楽しいぞ～。コート数も豊富で、とんでもないステージも登場するし。もちろん、カンジンのテニス自体も良くできてる！

ゲームボーイカラー本体・色別売り上げデータ

ブルート全店売り上げより／10月21日～11月3日

GBカラー本体・色別売り上げ状況

順位	PT	色
1	698	クリアパープル
2	520	ブルー
3	509	パープル
4	507	クリア
5	448	イエロー
6	349	レッド

どの色を買うか迷うよね

今や任天堂のシンボルカラーとも言えるクリアパープルが、ダントツの一番人気だね（この順位に編集部内では「意外」との声も…）。さて、君はどの色が欲しい？

◆本体8900円で大好評発売中。品切れで買えなかった人も多いはず

左と同じ期間に売れたGBソフト

順位	PT	タイトル	C	発売日
1	108.8	ドラゴンクエストモンスターズ～テリーのワンダーランド	★	98/9/25
2	104.0	ポケットモンスター ピカチュウ		98/9/12
3	78.7	ワリオランド2	★	98/10/21
4	34.1	テトリスデラックス	★	98/10/21
5	10.4	もんすたあ☆レースおかわり		98/10/2
6	8.4	ポケットモンスター 赤		96/2/27
7	6.7	ポケットモンスター 緑		96/2/27
8	6.3	桃太郎電鉄Jr～全国ラーメンめぐりの巻		98/7/31
9	4.9	名探偵コナン疑惑の豪華列車		98/8/7
10	4.6	ポケットボンバーマン		97/12/12
11	4.3	ゼルダの伝説 夢を見る島		93/6/6
12	4.0	海のぬし釣り2		98/7/10
13	3.9	大貝獣物語ザ・ミラクル・オブ・ザ・ゾーン		98/3/5
14	3.7	役満		89/4/21
15	3.5	ポケット電車		98/10/30
16	3.1	スーパーマリオランド2		92/10/21
17	2.8	パワプロGB		98/3/26
17	2.8	グローカルヘキサイト	★	98/10/21
19	2.7	不思議のダンジョン 風来のシレンGB月影村の怪物		96/11/22
20	2.6	超速スピナー		98/9/18

※C欄の★はカラー対応ソフト。対応じゃなくても、疑似カラーは出るよ

GBソフトは約800本も出てるんだよ

入荷後即売り切れのGBカラー。これから年末にかけてはもっと出回るはずなので、手に入りやすくなるぞ。また、初代GB発売から約10年、発売ソフト数は実に約800本もあるので、買って損はないハードだ。なお、本体のバージョンは初代GBから通算すると30種は軽く越えているとのこと（ドクトルエンドー談）。今後はGBカラー本体の色もどんどん増えそうだね。

◆こんなにキレイな画面で遊べるGB版『ゼルダ』は年末の目玉商品の一つだ（13Pで紹介）

◆クリアだけでこんなにあるGB（従来のものも含む。エンドー所蔵）。今後も種類が増えそうだ

初めて買ったゲーム雑誌TOP10

11月号読者アンケートより

順位	PT	雑誌名　※（）内も同じ雑誌として集計	出版社
1	1043	64ドリーム	毎日コミュニケーションズ
2	458	週刊ファミ通（ファミコン通信）	アスキー
3	355	ファミマガ（ファミリーコンピュータマガジン）	徳間書店
4	76	Vジャンプ	集英社
5	58	マル勝スーパーファミコン	角川書店
6	53	電撃NINTENDO64	メディアワークス
7	48	ザ・スーパーファミコン	ソフトバンク
8	47	ファミ通ブロス	アスキー
9	36	ファミマガ64	徳間書店
10	23	電撃スーパーファミコン	メディアワークス

◆K少佐は、7位『ザ・スー』のライター出身。読者層が本誌に近い結果となり、喜んでいたぞ

懐かしい雑誌、いくつ思いだせる？

初めて買った年齢は、大部分が1位「64ドリーム」の読者層に最も近い12～14才。では少数意見。64（22PT）、ゲームオン（13PT）、スーパー64（12PT）ゲーメスト（8PT）、ファミコン必勝本、BEEP、ハイスコア、覇王（各7PT）。最終的には60種類近いゲーム誌があがったぞ。

64ドリームで印象に残った号TOP10

11月号読者アンケートより

順位	PT	号数（）内は表紙のキャラ等	おもな記事内容など
1	1043	98年10月号（ポケモン）	ポケスタ大攻略／N64大掃除特集／カプコン参入
2	458	98年11月号（ゼルダ）	創刊2周年記念号／ゼルダ発売日決定
3	355	98年9月号（ポケモン）	ポケスタポスター付録／全発売中ソフトカタログ
4	76	98年8月号（オウガバトル）	E3特集／オウガ初登場／F-ZERO大攻略
5	58	97年11月号（全任天堂キャラ）	創刊1周年記念号／N64の証言'96～'97
6	53	98年2月号（リンク、マリオ他）	スペースワールド特集／別冊「ドリテクの宮殿・金」
7	48	98年4月号（パワプロ君）	64DD特集／パワプロ5、1080°大攻略
8	47	97年12月号（ディディー、ヨッシー）	糸井VS宮本対談／ポケモンシール完了（全3回）
9	36	98年6月号（ボンバーマン）	ポケモン大特集／ボンバーマンヒーロー大攻略
10	23	98年5月号（ゼルダ）	コナミ特集／ゼルダ発売延期

◆フシギダネが印象的な、夏らしい表紙の98年10月号が一番人気でした

64ドリームは読者参加型の雑誌だよ

64ドリームは読者の意見を第一に考えた編集方針で作っています。この結果も大いに参考にするけど（ありがとう）、ご意見ご要望があればどんどん送ってきてね。左のようなゲーム雑誌ランキングで「懐かしい」なんて言われないように…（汗）、末永くがんばりますぜい。

マリオがクリスマスに帰ってきた

任天堂キャラ総出演!ファミリーゲーム第1弾!!

マリオパーティ

MARIO PARTY

タイトル	マリオパーティ
発売元	任天堂
発売日	12月18日
価格	5800円
容量	256M
ジャンル	ボードゲーム
プレイ人数	1～4人用

マリオがパーティーゲームになって登場!!

ロクヨンにマリオが帰ってきた!!

なんとなんと超大ニュース!! マリオがロクヨンに久しぶりに登場!! しかもマリオファミリー総出演のパーティゲームになって新登場なんだ!! さらに驚くことに来月もう発売されちゃいます!! え、うそ、マジって感じでしょ。マジなんだな～これが!! というわけで、急きょ決まったこのゲームをドドっと紹介しちゃいます。さらに驚くことにこのゲームの紹介ページが終わってもマリオにまた会えるんだな、これが!! 詳しくはこのページを読んだあとでね。まずは、このページのマリオに会ってちょうだいよ!!

おなじみの6人のキャラから選択できるよ

プレイヤーキャラとして選択できるのは下の6人なんだ。

4人で遊べる楽しいパーティゲームなんだ。誰で遊ぼうかな

★マリオ★

おなじみのマリオ。僕らのマリオにまた会えた。とってもうれし～!!

★ルイージ★

お待たせ!! ルイージくんも登場だよ。足が長くってびっくり

★ピーチ★

紅一点はおなじみのピーチ姫。姫もゲームに参加しますよ

★ワリオ★

このわるそ～な顔は、そうワリオです。みんなと仲良くできるの?

★ドンキーコング★

ドンキーコングも友情出演。でも主役ばりの活躍かも.ウッホウッホ

★ヨッシー★

ヨヨヨ、ヨッシーも参戦します。人間には負けないもんね

4人で遊べるボードゲームなんだ!

このゲームを簡単に説明すると、4人で遊ぶボードゲームなんだ。ダイスを振って、出た数の分だけマスを進めていくんだ。そしてコインを集めてキノピオの所に行くこと。そうするとキノピオがコイン20枚とスターを1つ交換してくれるぞ。でも、そこはマリオ。全員参加のミニゲームや、楽しいイベントなど内容はもりだくさん!! そう簡単にはスターをもらえないぞ。最後に一番多くスターを持っている人が勝ちになるんだ。

ミニゲームや、楽しいイベントがいっぱい!!

1 プレイ人数とキャラクターを決めよう

■6人のキャラからプレーヤーキャラを選ぼう

それでは最初にゲームの流れを紹介しよう。まずはプレイヤーを選択。4人参加なんだけど、1人なら残り3人はCPUキャラになるんだ。後は好きなキャラクターを選択して、ゲームを始めよう。

6人のキャラから好きなキャラを選ぼう。ノコノコとキノピオは選択できないぞ

2 ダイスをふって進んでいくぞ

■最大の目は10まで出る。不思議なダイスを振っていこう

次にダイスを振ってマスを進んでいこう。止まるマスによってイベントが起きたり、コインがもらえたりするんだよ。

青いマスに止まると…

基本はもらえるコインを集めていくんだ

赤いマスに止まると…

コインをとられちゃうんだ。止まりたくないぞ

3 キノピオを探してLet's Go!!

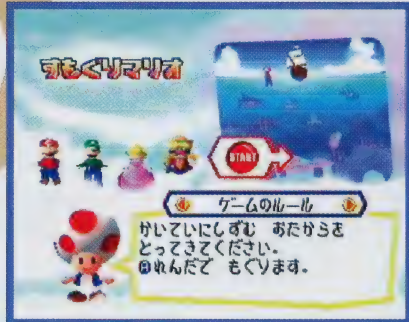
■コインを集めてキノピオのところに行くんだ。

マスを進んでコインを貯めてキノピオの所に行くのが目的。ここでコインが20枚あるとスター1つと交換してもらえるんだ。早くスターが欲しいよね。でも場合によっては奪い取ることもできる?!

ゲームの最終目的はスターをいっぱい集めてスーパースターになることなんだ

4 一巡するとミニゲームに

■4人が一巡するとミニゲームが始まるんだ

4人の順番が終わると、必ずミニゲームが始まるんだ。止まったマスの色によって4人対戦や、2人vs2人とか、1人vs3人なんてことになったりもするらしい。詳しくは次ページを見てね。

ミニゲームもこのゲームのおもしろさのひとつ。なんてったって50個以上

他にもこんなマスがあるんだ!!

?マスに止まると、ステージによって様々なことが起こるんだ。楽しいこともいや〜なこともあったりするらしいぞ。

ここに止まると1人用のミニゲームが始まるんだ。コインを稼ぐんだったら、やるっきゃないでしょう。ここでコインをもうけよう。

これが恐怖のクッパマス。クッパが現れてとんでもないことが始まったりするらしいぞ。一体どんなことが待ち受けているのかな。

これが運命の大逆転も可能なマス。ここにとまればスロットでいろんなことを起こせるんだ。一発逆転ねらいならここだ。

遊べるステージは全部で?

用意されているステージは?今のところはまだ秘密だけど、今回は3つ紹介しよう。

ステージはマップ構成が違うのはもちろん。スターを集めて起こるイベントも全部違うんだ。仕掛けもガラッと違うから、遊びごたえがありそうだぞ。またそれぞれのステージには各キャラの名前がついていて、そのキャラにふさわしい雰囲気にもなっているんだ。早く全ステージがみたいよね。

これは「ヨッシーのトロピカルアイランド」のステージ

こちらは「ドンキーのジャングルアドベンチャー」。ジャングルのイメージがとってもよくでているでしょ。タイコの音とかも聞こえてきそうだよねこ

ドンキーのジャングルアドベンチャー

ドンキーのステージはジャングルステージ。大岩の転がってくる危険なイベントもあるステージなんだ。でも難易度は低いし、青いマスもたくさんあるので、コインをいっぱい集めることができそうだぞ。ここでは、クッパの他にテレサも登場するんだって。何をしてくれるのかな?

緑豊かなジャングルステージ。ムードも満点だぞ

テレサは対戦相手のコインやスターを奪ってきてくれる頼もしいヤツなんだ

ヨッシーのトロピカルアイランド

ヨッシーのステージはトロピカルな南国ステージ。?マスに止まるとキノピオとクッパの位置が入れ替わっちゃうという、とんでもないことが起こるんだ。でもこれをうまく利用すれば友達を苦しめることができるんだ。とにかく盛り上がるステージだぞ。

ステージ内には2匹の色違いのヨッシーがいるんだけど…

プクプクによってキノピオとクッパの位置が入れ替わっちゃうんだ。ひどいよ!!プクプク!!

マリオのレインボーキャッスル

マリオのステージは虹のステージ。雲の上でのバトルになるぞ。マップの難易度は低めなので、最初に遊ぶのなら、「ドンキーのジャングルアドベンチャー」かこのステージを選ぶといいみたい。さて、このステージではクッパはどこにいるのかな?なんか上のほうに見えているぞ。

マリオといえばレインボーロード!! 今回はキャッスルです

レインボーキャッスルの上の方には輝くスター……。あれ回転して出てきたのって!!

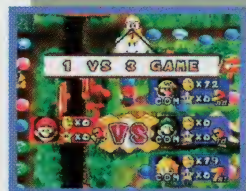
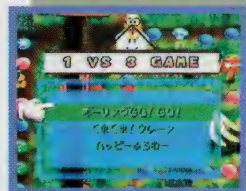
ミニゲームの総数は50種類以上！

なんとミニゲームの総数は50種類以上!! 簡単には遊び尽くせないぞ!

プレイヤーが一巡して現れるミニゲームの多さもこのゲームの特徴だ。なんてったって50以上だもんね。同じゲームが2度続くなんてことはめったにないぞ。それぞれ操作方法やルールが丁寧に紹介されるし、ゲーム自体はとっても簡単だから、すぐに遊べると思うぞ。成功するとコインがもらえるぞ。

負けるとコインを取られるなんて……

いつも4人対戦とは限らないぞ!!

ミニゲームが始まる前に止まったマスの色によって、4人対戦だったり、2人対2人、1人対3人なんていうことにもなるんだ。この1人対3人は結構大変だからね!! ケンカしないように遊ぼうぜ!!

うわっちゃー。1人対3人になっちゃったよ。手加減してね

対戦方法によってゲームの種類も異なってくるぞ

ムカデでGo!Go!

これはムカデ競争。タイミング良くスティックを左右に

マリオオーケストラ

音符に合わせてタイミングよくボタンを押そう

ピカピカじかはつでん

3Dスティックをぐるぐる回すのだ。手が疲れる

スロットルレーシング

スティックの傾きでスピード調整するレースだ

のっかれボール

ボールに乗って転がり、相手を落っことせ!!

キー!KEY!キープ

4人で力を合わせてキーをゴールに運ぼう

クッパふうせん

ボタン交互押しでクッパ風船をふくらませよう

くれくれクレーン

クレーンゲームのようにコインを取ろう

すもぐりマリオ

海に潜ってお宝をゲットしようぜ!! サメに注意しよう

スライダーボブスレー

ボブスレーでゴール目指してぶっ飛ばそう

ボーリングGOGO

ピンになったライバルを倒してしまおう

一人でも遊べるミニゲームアイランド

もちろん1人でもゲームは可能だけど、1人ならではのモードも用意されている。「ミニゲームアイランド」は、各マスにあるミニゲームのノルマをひたすらクリアしていくというもの。また4人でも「ミニゲームハウス」に入ればミニゲームだけで対戦できるんだ。でもこれには秘密があって、そう簡単にはミニゲームで遊べないんだ。詳しくは来月紹介するけど、ヒントはコイン。とにかくコイン。がんばって貯めてみるといいんじゃないかな。来月号でも紹介するから楽しみにしていてね。

ミニゲームを1人でクリアするのは大変かも

止まったマスにノルマが設定されているんだ

ミニゲームの操作方法はしっかり読んでおこう

マリオがクリスマスに帰ってきた

任天堂キャラ総出演!ファミリーゲーム第2弾!!

ニンテンドーオールスター!大乱闘スマッシュブラザーズ(仮)

そして帰ってきたマリオ第2弾ソフトがコレ!! しかも任天堂キャラの人気者がせいぞろい!! これってまさに夢の競演っていうヤツ!! どんな人気者かは下を見て!!

タイトル	ニンテンドーオールスター!大乱闘スマッシュブラザーズ(仮)	容量	未定
発売元	任天堂	ジャンル	アクション
発売日	未定	プレイ人数	1~4人用

とにかく相手をぶっとばせ!!

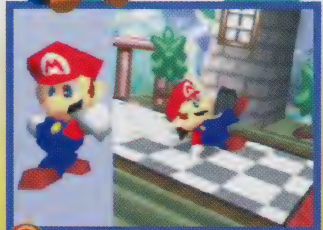
何というかすんごい画面でしょ。マリオにカービィにピカチュウにドンキー。まさにオールスターゲーム。どのキャラ使うかで迷っちゃそうだよ~!!

人気者は体力が基本です!!

こんだけ人気者をそろえて何するの?! と思ったらシンプルかつパワフルなアクションゲームになるみたいです。さすが、人気者だけにみなさん、体力には自信があるようで……。しかも各キャラには個性がメチャ表れている、攻撃方法があるんだって。つーことは、もしかしてみなさんは人気キャラNO.1の座をかけて戦うのでは……?! それはさておき、どのキャラを使うかだけでしばらく考えちゃいそうなメンバーだよね。君なら誰でプレイするのかな?

ニンテンドーキャラ

マリオ

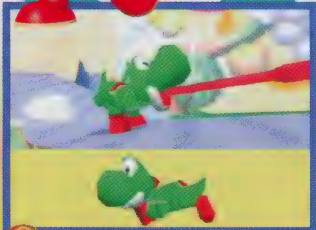
ご存じ!! 人気、実力NO.1キャラのマリオ。やはり彼でしょう。

オールマイティな実力を持つぞ

ドンキーコング

パワフルと言えばこのお方。ドンキーコングさんです。ウッホウッホとしか言ってくれないけど、このゲームにかける意気込みは◎!!

パワーとスピードならおまかせ

ヨッシー

ヨッシーも参戦します!! 舌をベロ~ンとのばしますよ。

高く伸び上がるジャンプあり

カービィー

実は64初登場!! やっとカービィにも会えたね!! しかも相手の必殺技をコピーできる特殊技ももっています。少しなら飛行もできるよ。

ピンクのかわいいカービィも登場

爽快感バツグンのアクションゲームだ!!

とにかくルールは簡単。ステージ内にいる相手を吹っ飛ばせばOK。その回数による得点を競い合うんだ。キャラは落ちてもすぐに復帰できて、時間制限内なら何回でも復帰できるぞ。

オープニングデモも大紹介!!マリオとカービィの出会いがGood!!

それでは右のオープニング画面を見てちょうだい。どこかの部屋のおもちゃ箱のマリオやピカチュウ人形が集まり、勝負を繰り広げるっていう感じで進んで行くんだ。カービィがかわいいよね。

のオールスターが総出演しちゃうのだ!!

フォックス

フォックスファンのみなさん、お待たせ!! また彼の雄志を見られます。

空中戦とブラスターで戦うぞ

サムス

これはこれは往年の名作『メトロイド』からの登場です。いや〜、あのゲームすんごいハマったよ!! という方も多いのではないでしょうか。

軽快なアクションはそのままですよ

リンク

なんと、あのリンクさんも『ゼルダ』発売直後に出演してくださいました。

もちろん剣で戦ってくれますよ

ピカチュウ

もはや知らない人がいないという知名度になりました。『ポケモン』からの出演はピカチュウさんです。電撃攻撃もありますよ。

かわいさではNo.1になるのかな

超人気キャラの

これだけの人気キャラをどう戦わせるのかと言うと……。まずはステージを決定。各キャラごとのホームグラウンドが用意されているんだって。そしてキャラを選んでバトル開始!! あとはひたすらぶっ飛ばして勝負をつけるってわけ。各キャラの攻撃特性を利用して、ガンガン相手をぶっ飛ばしちゃおうぜ。それにしても画面は圧巻でしょ。全部のキャラを応援したくなっちゃうんだけど……。それってやっぱりダメだよね。

燃えるぜ!!対戦!!!もちろん4人対戦が可能だぜ!!さあ戦え!!

当然、4人対戦ができます。友達集まったらやるっきゃないでしょ。先に紹介した『マリオパーティ』もあれば言うことなしってことですかね。後はひたすらバトルあるのみ!! さてどのキャラでいこうかな。バトル画面の下に表示されているのは、各キャラのダメージなんだ。このパーセントが大きくなると、よりぶっ飛ばされやすくなっちゃうってわけ。これを利用して、一気に相手をやっつけることができるかもね。

キャラ選択画面がこれ。各キャラの特性とそのステージの特性を考えて選択するといいんじゃないかな

あとはひたすらバトルバトル!! 相手キャラの攻撃方法を見切って、ぶっ飛ばすと快感かもね

4人入り乱れての大乱戦になること間違いなしだよ!!

とにかく見てもらえばわかるけどバトル画面はもーすごいことになっているでしょ。でも4人で戦えるってことは、3対1で1人を先にやっつけちゃったり……とか、いろいろと楽しめそうだよね。

一気にラッシュでやっつけるもよし。相手のミスを待って攻撃するもよし。戦略的にも絶対楽しめそうだよね

基本的に画面は2D画面。下の数字は各キャラのダメージをパーセントで表示しているんだ

バトルロイヤル!!勝つのは誰だ!!

今回は3つのステージを紹介します。誰のステージかな

『ピーチ城上空』のステージ

ここはマリオのホームグラウンド。名前は『ピーチ城の上空』だから、きっとピーチ姫がどこかで見守っていてくれたりして。にしても上空ってことは、落ちたらちょっとヤバいんじゃないの?! それにステージ上空では左右にスライドするバンパーがあったり、ステージ下では、左右にスライドする床があったりと、バトルだけではない楽しみもあるんだって。落ちないで勝ち残ることが出来るかな? 勝利目指してがんばろう!!

ピーチのお城のはるか上空でバトルが繰り広げられて行くんだ

はじき飛ばされちゃったら……。まっさかさまに落ちるのかな?

『コンゴジャングル』のステージ

続いてはドンキーコングのホームグラウンド、『コンゴジャングル』のステージだ。黄昏色に染まる密林のステージは、ステージ中央に円を描いて浮遊する2つの床があるんだって。また、ステージ下には左右に動く樽があって、落下してもその樽に入ることができれば、そこから飛び出してステージに戻ることもできるんだって。うっそうと茂るジャングルの中でもあつ〜い戦いが繰り広げられそうだね。とにかくバトルバトルバトルだ!!

暑くたって負けないもんね。でもドンキーには有利かもね

バトルするにもトラップに気をつけておかないとね

『ヤマブキシティ』のステージ

最後はピカチュウのホームグラウンド、『ヤマブキシティ』のステージ。『ポケモン』ではおなじみの町の名前でしょ。ここのステージは、「ヤマブキシティ」のシルフカンパニー屋上が舞台だ。左側に上下に浮遊する2つの床があるぞ。しかも右側には「ポケモンの穴」って言うのがあって、時々ポケモンが姿を現すんだって。どんなポケモンが出てくるかはお楽しみ!! 一体誰に会うことができるのかな?こーいう細かい楽しみも見逃せないぞ。

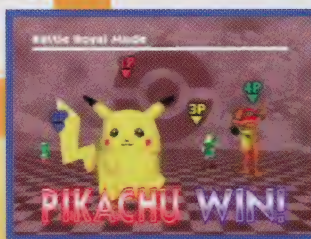
『ポケモン』ではおなじみのステージでバトルをするんだ

ピカチュウ以外のポケモンにも会えるみたいだぞ

勝利画面も詳しくチェック。アイツにだけは負けられない

■勝敗画面でチェックだ

戦いが終わると勝敗結果画面が表れて、何回落ちたか……などが表示されるんだ。ライバルたちとの戦果を比較してみようね。でも、戦いが終われば みんな友達。勝っても負けても拍手を送るぞ。お互いの健闘をたたえよう。

マリオの勝ち!! ど〜んと前に出てきて勝利のポーズだ!!

ピカチュウの勝ち!! そーいえば声はアニメにようにしゃべってくれるのかな?

その後は細かい勝敗結果画面になるぞ。しっかりチェックしよう。

悪魔城ドラキュラ黙示録

タイトル	悪魔城ドラキュラ黙示録
発売元	コナミ
発売日	99年春
価格	未定
容量	未定
ジャンル	アクションゲーム
プレイ人数	1人用

邪悪なる闇。聖なる光。2つの力がぶつかり合うとき真実はどちらに導かれるのか

発売の待たれるアクションゲーム『悪魔城ドラキュラ黙示録』。シリーズ最新作ということもあり、またN64初の『ドラキュラ』ということもあり、一体どういうものになるのかファンならずとも気になっていたが、ついに今号より情報が公開。その美麗な画面のクオリティには思わず見とれてしまうほどだ。まだ謎の多いゲームではあるが、続報に期待してほしい。

➡真っ赤に輝く月明かりに照らされた古城。オープニングシーンは、音声でストーリーが紹介されていく。その美しい画面に見入ってしまいそうだ

⬇悪魔城主であるドラキュラ伯爵を倒すことがプレイヤーの目的だ。ただ、その道のりは険しく辛い。邪悪なるものをうち倒すべく進めるのか?

『ドラキュラ』シリーズとしては初の3D画面になるこの作品。実際にこの秋の東京ゲームショウでプレイした方もいると思うが、その動きや音などは、さすがの出来になっている。そのすごさを今回の画面で実感してほしい。

キャリー・ヴェルナンデス ～Carrie～

いにしえの時代に退魔の力を操り、邪悪なる者を封じてきたヴェルナンデスという一族の末裔。養母を魔物に奪われた瞬間、その力が目覚める。それから数年後、魔王の復活を感じ取った彼女は、単身、悪魔城に向かっていく。少々、大人嫌いな傾向がある。

↑12歳という年齢ながらも退魔の力を操り、魔物と戦うことのできる少女

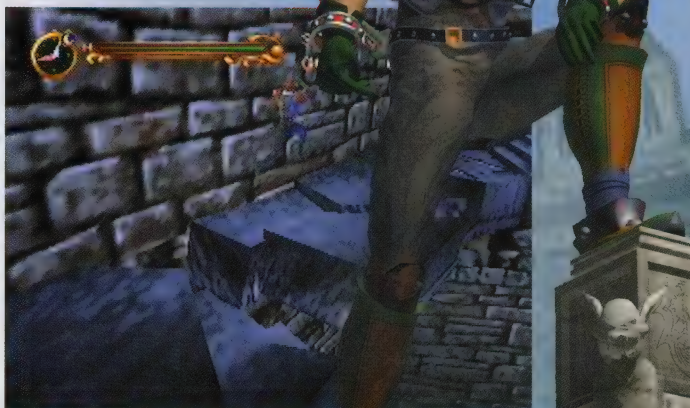
↑その力がどの程度のものなのか、今はまだ不明。彼女の真の力が目覚めるときは……

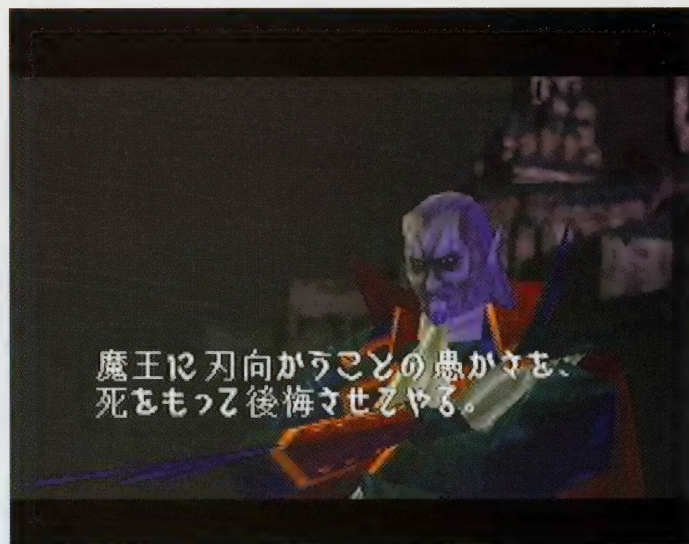
↑どんな魔物が出てきても恐れない勇気を彼女から学び取ることができるだろうか?

ラインハルト・シュナイダー ～Schneider～

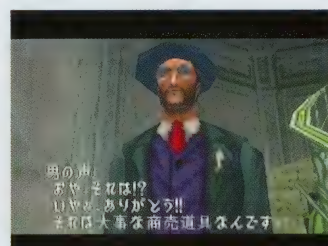
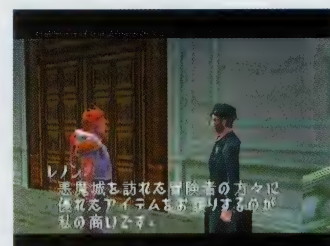
正統なるベルモンドの血を継ぐバンパイアキラー

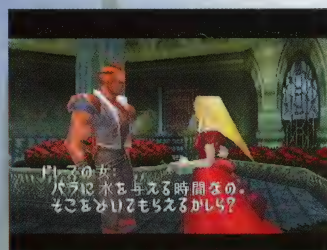
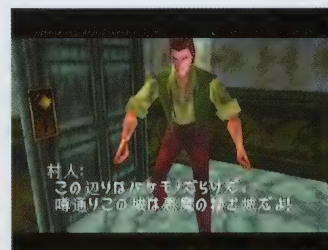
『ドラキュラ』シリーズの伝統の武器である「ムチ」を使いこなす男、シュナイダー。魔王復活を聞きつけたシュナイダーは血の宿命に従い、ドラキュラ伯爵討伐に立ち上がる。シリーズを愛するファンなら、まずは彼でプレイしてみることをおすすめする。

↑バンパイアキラーのシュナイダー

↑シュナイダーを襲うトラップの数々。切り抜けることができるのか?

待ちうけるのは漆黒の空。暗黒の大地

↑ついにその姿を現す、ドラキュラ伯爵。その冷血なまなざしに冷たい死の光が宿っている

選べるプレイヤーキャラは前述した、キャリーとシュナイダーの2人。それぞれ攻撃特性などが異なるので、自分のプレイしやすいキャラで戦うのがいいだろう。また、彼ら以外にも登場人物が多数登場することが判明した。下の写真でも紹介しているが、悪魔城でアイテムを売る、謎の悪魔レノン。巨大な十字架を背負う、老練のヴァンパイアキラー、ヴィンセント。そして謎の少年マルスや謎の美女、ローゼ。彼らがどう物語に関わってくるのかは不明だが、従来のシリーズよりもドラマ性が強調されるのではないかと推測ができる。この独特の雰囲気を味わえるのも『ドラキュラ』ならではなので、ぜひじっくりと堪能してもらいたい。

↑巨大な十字架を背負う男、ヴィンセント。彼もドラキュラ伯爵を倒すべくやってきたのか……

↑悪魔城内でアイテムを販売する謎の男、レノン。彼もまた悪魔だというのだが……

↑レノンと対峙するシュナイダー。謎が多いがアイテムには頼ることになりそうだ

人物に秘められたドラマ性

ドラキュラ伯爵に献上する薔薇の手入れをする女性、ローゼ。彼女は何のために薔薇を育てるのか？ そしてシュナイダーと彼女との出会いはなにを生み出すのか？ 画面写真だけを見ても、強烈なドラマ性を感じ取れるはずだ。

このゲームが、ただ、敵を倒すというアクションゲームではない理由のひとつとして、ドラマ性が挙げられるが、それ以外にも、登場人物の人間くささや悪魔くささ（?）が見られるという点にも注意して見てほしい。

左斜め上の写真から、この上の画面はつながっている。悪魔の存在に気づく手段は、なにも姿形だけではないようだ。鏡に映らない人間など存在しないはず。あなたなら、どこで悪魔を見破ることができるか？

↑悪魔城内に仕掛けられた数々のトラップ。うまく利用すれば切り抜けられるのか?

↑戦闘画面はこういう感じになる。敵を倒す間合いやタイミングが重要になりそうだ

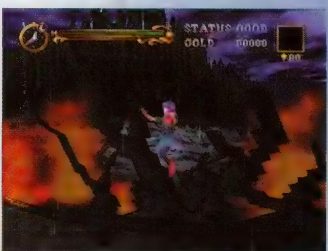
↑キャリーの攻撃方法のひとつなのだろうか? シュナイダーとは違う退魔の方法らしい

やはり、注目すべきは戦闘シーンだろう。シリーズ初の3D戦闘になる今回は、従来の2D戦闘とは異なり、「奥ゆき」という概念が存在する。そのため、敵との距離はもちろん、回り込んで攻撃するなどの戦闘が可能になるはずだ。シュナイダーはメイン武器として「ムチ」を持っているが、これが3D戦闘でどう活用できるのかが、非常に楽しみだ。また、メイン武器以外にも、「クロス」や「短剣」「斧」「聖水」などのサブ武器があり、これを使うことで戦闘の幅も広がっていくだろう。何にせよ、新しい戦闘が体験できそうだ。

戦闘画面で気になるのが、画面左上にある時計のようなアイコンだ。これが何を現しているのか今のところは不明なのだが、これも、戦闘に大きく影響してくるのだろうか? 画面右上にある小さい窓にあるのが、サブ武器だ。画面内にあるピンク色の炎が灯っている燭台やオブジェクトを壊すことで得ることができそうだ。プレイヤーは体力制で、敵の攻撃を受けたり、高いところから落ちるなどでダメージが蓄積され、左の体力ゲージがなくなるとゲームオーバーになってしまう。セーブはマップ上のアイテムで可能だ。

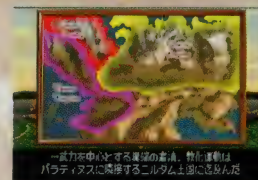
↑敵の攻撃パターンや出現方法も見所のひとつ。しっかり覚えて戦略を練っていこう

↑とにかく今までにはなかった迫力ある戦闘が楽しめることは間違いなさそうだ

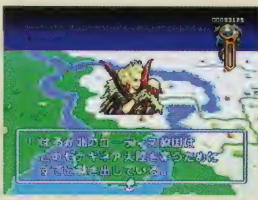
巨大な敵キャラも登場する。一体どうやって倒せばいいのか……。だが、これもアクションゲームの醍醐味だ。負けない勇気を養ってもらいたい。

←↑当然、キャリーとシュナイダーでは戦略の仕方も異なってくる。状況に応じてそれぞれのアクションパターンを学んでおくことが勝利へのカギになっていくだろう

第8章：語り継がれる壮大な戦争

『オウガ3』で語られる時代を遡ること約500年。現在のパラティヌス王国・中央と西方地域には金髪と青い瞳を持つ「金の民」が暮らしていた。が、西方から「藍の民」と呼ばれる遊牧民が、金の民の住んでいる肥沃な土地「黒の大地」を我がものにしようと戦いを仕掛け、金の民を東方の険しい山脈地帯へと追いやった。それから200数十年の後、金の民に1人の英雄、王国の開祖・開闢王の名を持つ戦士が現れる。彼は離散していた金の民をまとめ、藍の民と戦いそして勝利し続けた。時を同じくして起こった大地震により黒の大地は激しく隆起し、藍の民は一族の多くを失い金の民に降伏したのだった。開闢王は、全ての民をまとめてパラティヌス王国を建国したのである。その後200有余年、穏やかな時が流れた…。パラティヌス王国歴238年。ガリシア大陸の西に位置するローディス教国は、主ローディスの教えに従わない近隣諸国に対し「第三次光焔十字軍」を派遣。武力を中心とする異端の粛正と教化運動はパラティヌスに隣接するニルダム王国におよんだ。ニルダムを僅か1年で滅ぼしたローディス教国はパラティヌス王国への侵攻を決断。ニルダムの崩壊を目の当たりにしたパラティヌス国王プロカスは抵抗も早々に降伏を決意し、講和条約に調印する。改宗、国民階級制の導入、ローディスへの忠誠を強いられるかわりに王は自分の地位を保ったのだ。それから半年…。ローディスは未開の地であった南部地域の制圧を指示、ボルマウカ人を含む下級民への強制労働を命ずる。下級階層の者達は国勢に対し抵抗を試みるが、ローディスの後ろ盾を得た国王の前に敢え無く敗北。この出来事を重く見たローディスは下級民から多くの権利を奪って行動を束縛し、逆に上級民には特権を与えその地位を保証した。澱みし空の下、一条の光が射すまで、10年の時を待たねばならなかった…。

◆オープニングデモで背景物語が語られる

◆黄色がパラティヌス、紫がニルダムの領地だった

ハイランド〜女帝エンドラの悲劇

この時代、ローディス教国が周辺諸国に与えていた脅威は計りしれず、様々な「恐怖」として具現化され、数え切れない悲劇を生み出していた。教国の教皇は、大陸統一を目指し近隣諸国に対して「絶対信仰」とそれに基づいた「絶対服従」を強制。それに従わない諸国に対しては、神の名の下に「聖戦」の発動を宣言し、武力による粛正・教化を敢行した。これが、約60年前から3度に渡り行われている「光焔十字軍」の実体である。ゼテギネア大陸の北方に位置し、ローディス教国に近いが故にその恐怖を身に迫るものととらえていた旧ハイランド。その旧ハイランドの女帝エンドラが、（魔導士ラシュディの策略があったにせよ）ゼテギネア大陸5ヶ国を武力で占領し、神聖ゼテギネア帝国を建国するに至ったのは、もとをただせばローディス教国を恐れたが故の結果であったと言えよう。

◆神聖ゼテギネア帝国を建国した女帝エンドラ

『伝説のオウガバトル』より

ニルダム王国〜千年帝国の滅亡

ローディスへの従属を拒み終焉の時を迎えたニルダム王国は、約千年前ライの海沿いの地域に建国された誇り高き戦士の国として知られていた。光焔十字軍がこの国におよんだときも、国王はこれに断固抵抗。毅然と戦いの道を選んだが、国王は先陣で戦士としての一生を終えてしまう。王亡き後、残された王子達が国王の意志を継いでローディスと戦うはずだったが、ローディスの甘言により国内の意見は分裂。戦いを続けようとする者と拒否する者との間で争いが起こり、混乱の隙をつかれたニルダムは敗北してしまうのだった。その後、ローディスは、他の属国とは違いニルダムに国としての存在を許さず、領土を近隣諸国に分割、国民であるボルマウカ人の多くは過酷な労働を強いられる施設に収容され、下級民（奴隷）として迫害されながら生きなければならないのである。

◆ハイム戦役で戦死したニルダムの末子アンドラス

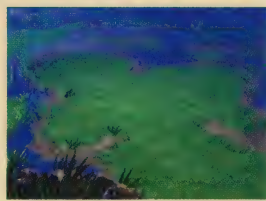
『タクティクスオウガ』より

パラティヌス王国内の国内情勢とその風土

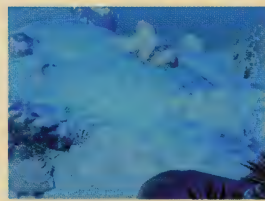
パラティヌス王国は、ブロカス王即位の際に施行された軍官区制が、ローディスの従属国となった後でも続いており、「中央部」「東部」「南部」「西部」に分かれた地域をそれぞれの軍が統治している。しかし、現実には、ローディス教国から派遣された三司官（軍官・行政官・祭儀官の３部門の官吏からなる教皇の代理人）が王国内の全ての実権を牛耳っている。そして広大な領土を持つパラティヌス王国には、各地域ごとに特徴的な風土が形成されている。もちろん、ゲーム中にもそれら地域ごとの風土は反映されているのだ。

中央部（北部） Central

中央部は地形的に４つに分けられる。豊かな黒土地帯が広がる中央の平野部。東部領の高地につながり平野が少ない東部。山脈地帯で険しい地形の南～西部。北端に海があり、年間を通して気温が非常に低い平野の北部である。

西部 Western

僅かではあるが豊かな平地を持ち、周囲は丘陵地に囲まれている。湿潤で比較的温暖な地域で、農作物も生育しやすい環境である。

至ローディス教国・本国
ローディス教国領
中央部（北部）
東部
西部
南部
至新生ゼノビア王国

東部 Eastern

領地の大部分は高地で、寒暖の差が激しい。降雨量が少なく、農作物の栽培には適さない。山岳部・北部は豪雪地帯である。

パラティヌス王国の人々 People

パラティヌス王国には、金の民・藍の民・南部部族の３民族が混在して生活している。民族間に「肌の色の違い」による格差や差別はないが、「建国の経緯」や「ローディスが強制した国民階級制度」により「金の民が貴族、藍の民は平民、南部部族は下級民」というバランスができあがっているのも事実である。また、王侯貴族の間では、開国の英雄・開闢王と同じ「金髪碧眼」を尊ぶ習慣がいまだに根強く残っているという。

南部 Southern

長い年月を経て台地を浸食・風化してできた山や谷が多く存在し、他の地域と分離されている。ゼノビアとの国境にまたがる峡谷もある。年間を通して気温が高く、草や潅木が生育している乾燥地帯で、夏には短めの雨期がある。

金の民

長い年月の間、農耕と牧畜生活を営み、争いが少なかったため、比較的温厚な気質を持つ。パラティヌス建国後は、多くのものが「王の民族」として貴族化した。金の民と藍の民の間には、かつてのしがらみは殆どなく、混血が進んでいる。人口比率は藍の民につぐ２番目。

パラティヌス国王
ブロカス・デュメール

○身体的特徴／肌色：白色
髪色：金色
瞳色：青系～緑系

藍の民

遊牧生活で、他民族との争いを繰り返しながら生活してきたため、革新的で尚武な気質。金の民と比較して粗野で好戦的。戦いに従事するものは呪術的な意味から髪を編む風習があり、その風習は少数であるが現在も続いている。人口比率は最も多い民族。

主人公
マグナス・ガラント

○身体的特徴／肌色：白色～褐色
髪色：茶、藍、紺
瞳色：茶、藍、黒

南部部族

南部地域で独自に生活をしていた少数民族。ローディスの政策により、パラティヌス王国に制圧・合併され、下級市民として強制労働を強いられる。同族意識が高く、戦いに際しては集団としてのまとまりを見せる。文化的には他の民族よりも遅れている。

南部軍
ディオメデス・ラング

○身体的特徴／肌色：褐色
髪色：茶、黒
瞳色：茶、黒

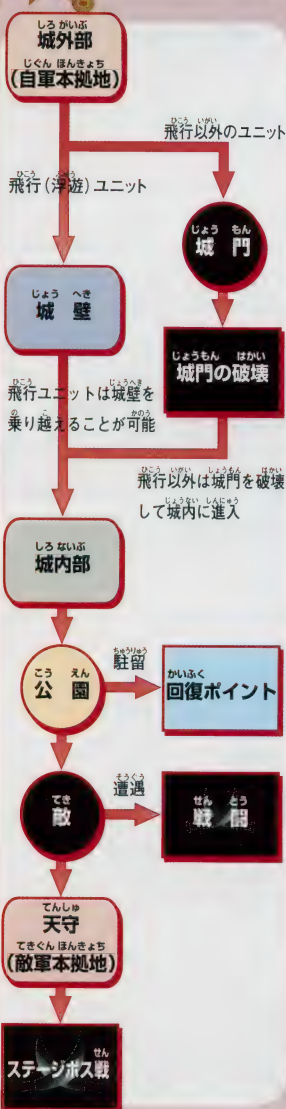
初公開! "城"がフィールドとなる『攻城戦』

↑フィールドマップ全体が城塞になっている

パラティヌス王国の規模の大きい地域や、軍事上重要な拠点には「城」が存在する。フィールドマップの城は（多くの場合）敵の本拠地として設定され、城拠点にいるステージボスとの戦闘に勝利することでステージクリアとなる。が、そのような通常の流れに属さない城も存在するのだ。それが「城」をフィールドマップとする攻略『攻城戦』だ。城マップは、ゲームの後半、敵軍の重要人物の居城がある地域に攻め入った際「フィールドマップ攻略→攻城戦」という連続的な攻略マップとして登場するのだ。

↑通常は敵の本拠地として設定

↑ワールドマップ上ではアイコンで表示

攻城戦の流れ

攻城戦の基本ルールは、通常のフィールド攻略とほぼ同じ。自軍ユニットを派遣して、敵本拠地である「天守」の陥落（ステージボスの撃破）を目指すが、いくつか独自のルールも存在する。城塞には町に類する拠点がない＝「町の解放」が存在しない。ユニットの回復は町ではなく、城内にある公園に駐留させる必要がある。飛行ユニット以外は、城壁を飛び越えて城内に侵入することはできず、城門を破壊しなければならない。また、局所戦であるため、広域戦闘用のレギオンシステムは使用不能で、派遣できるユニット数も最大10ユニット（通常のフィールドは15）となる。

↑飛行ユニットは城壁を超えて城内に侵入できる

↑城壁付近での戦闘。戦闘自体は通常と同じだ

城内への進入～城門破壊方法

歩行系移動タイプのユニットは、閉ざされた城門を破壊して城内に進入しなければならない。その城門破壊の行程を紹介しよう。

Step1 城内への移動

任意のユニットを「城門前」と表示される場所を目標地点に設定して、移動させる。

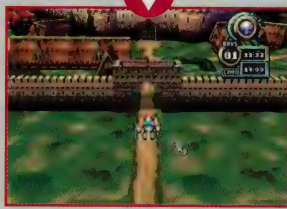
Step2 破壊作業開始

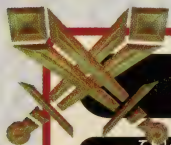
ユニットが城門前に到着すると、自動的に城門の破壊作業が開始される。

Count down カウントダウン

破壊作業が始まるとカウントダウンが始まる。この間に「戦闘→敗北」となると、作業は中止される。

Step3 破壊完了

破壊作業開始から5カウントで城門の破壊作業が完了。内側からの城門破壊は3カウントなので、時間を短縮できる。

Step4 開門～侵入可能

城門を破壊すると、歩行系移動タイプのユニットも城壁内（城内）に侵入可能になる。

城塞の構造

城塞マップは、城ごとに異なった形をしているが、基本的な構造は同じで、下の図のようになっている。参考までに紹介しておこう。

天守（敵本拠地）

ステージボス（多くの場合その城の城主）が居留する敵本拠地。ここが最終目標地点となる。フィールドマップに例えれば、ここが城塞ということになる。

◆城塞の最も奥まった場所に天守が存在する

城壁

敵の侵入を防ぐための、幾重にも築かれた厚い壁。歩行タイプユニットは乗り越えることができない。唯一飛行タイプのみが、城壁を無視して侵入できる。

◆城壁は高いので歩行タイプは侵入不可

◆城壁は何重にも張り巡らされている

自軍本拠地

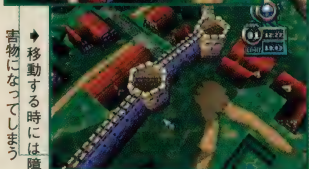
攻城戦の自軍本拠地となる簡易テント。通常のフィールド同様、ここから自軍ユニットが派遣される。当然、ここが占領されれば敗北となる。

◆画面左のテントが自軍本拠地だ

◆城のすぐ外側にテントが張られている

中郭・内郭

城壁内側の中庭で、職人の工房や使用人の住居などが立ち並ぶ。それらの建物は移動上の障害となる。自分なりの進行ルートを確保する必要があるだろう。

◆整然と立ち並ぶ職人の工房や使用人住居

◆移動する時には障害物になってしまう

城門

外部と郭（城内部）をつなぐ門。地上歩行系移動タイプのユニットはここを破壊して侵入する。飛行タイプ以外の全ユニットの、唯一の侵入地点である。

◆攻城戦では、まずは城門の破壊から

◆城門はひとつではないのだ

公園

郭内に設けられた公園で、公園上にユニットを駐留させると「疲労度」などの回復ができる。攻城戦に町は登場しないので、ここが回復ポイントになる。

◆公園は広いので駐留に適している

◆城塞中心部には公園は少ない

アンデッド系クラスのクラスチェンジシステム

『オウガ3』には通常のクラスチェンジシステムとは異なる転職システムが組み込まれている。そのひとつがキャラクターの死亡から始まる、アンデッド系のクラスチェンジ。特殊アイテムを使うリッチなどは別として、なりたくてもなれなかった（本人はゾンビになりたくないだろうけど…）クラスにチェンジできるのだ。

【アンデッドの系統】

クラスチェンジって何?

プレイヤー指揮下のキャラクターは、戦闘などで経験を積むことにより様々なクラス（職業）へクラスチェンジ（転職）することができる。各クラスごとに特徴が違い、より強い上位クラスへのクラスチェンジは戦略の上で欠かせないだけでなく、プレイヤーの喜びでもあるのだ。

◆通常は一定条件を満たすと任意にクラスチェンジができる

クラスチェンジ

アンデッドの長所と短所

アンデッドとは死にきれなかった者のこと。このアンデッド系クラス3種は、既に1度死亡しているため、「死亡処理」に関して共通の長所と短所がある。

● 長所：アンデッドは死なない!?

戦闘でHPが0になると、アンデッド系クラスも他のクラス同様に一旦死亡する。が、一定の時間を置いて、自動的に復活する。

● 短所：神聖攻撃で消滅

戦闘で、アンデッド系クラスが「神聖系攻撃（神聖系武器による物理攻撃や神聖系攻撃魔法）でとどめを刺されると消滅してしまう。

ゾンビ

キャラクターは、戦闘中にHPが0になると死亡する。死亡したキャラは、死体として残り、復活アイテムの使用などで蘇ることができるが、人間系クラスに限り、フィールドクリアの際にゾンビとして蘇る場合がある。転生の条件は不明だが、一説には自分を殺した敵兵への怨念が強いと転生すると伝えられている。

◆ステージクリア時に一定確率で死者がゾンビに…

◆ああ、美しかったシャディさんはいったいどこへ…

能力
HP
STG
VIT
INT
MEN
AGI
DEX

分類	人間系転生クラス
サイズ	Sサイズ
性別	男性（/女性）
移動	湿地タイプ
照合	×

【装備品】

ぼろぼろの服			

【攻撃内容】

前衛	回数	中衛	回数	後衛	回数
噛み付く	2	噛み付く	1	噛み付く	1

※キャラグラフィック及びステータスは、男性のゾンビのものです。女性とは異なります。

スケルトン

戦闘中に、ゾンビが炎系の魔法を受けると、一定の確率で「スケルトン」にクラスチェンジする。烈火に焼かれてることで、腐敗した肉片がそげ落ち、白骨の戦士となるのだ。ゾンビよりも力が強く、攻撃力も高い。ゾンビよりも肉弾戦向きの能力が特化されたクラスである。いくら倒しても生き返る恐怖のガイコツ戦士なのだ。

HP / STG / VIT / INT / MEN / AGI / DEX

分類	人間系転生クラス
サイズ	Sサイズ
性別	男性（/女性）
移動	草原タイプ
照合	×

◆戦闘に臨むゾンビ。敵には魔法使いがいる

◆うまい具合にゾンビにファイアーボールがヒット

◆一定の確率でゾンビからスケルトンへチェンジする

◆見事スケルトンにクラスチェンジしたぞ

【装備品】

ぼろぼろの服	ハルトハンマー		

【攻撃内容】

前衛	回数	中衛	回数	後衛	回数
叩きつける	2	叩きつける	1	叩きつける	1

ゴースト

戦闘中に、スケルトンが「風＋炎系の合成魔法（プラズマボールなど）」を受けると一定の確率で「ゴースト」へクラスチェンジする。魂の拠り所であった骨格が分子レベルで分解され、行き場のない魂だけがのこった戦士の亡骸。それがゴーストなのだ。肉体が無いため、肉弾戦向きの能力は失われ、魔法戦向きの能力特性になる。

HP / STG / VIT / INT / MEN / AGI / DEX

分類	人間系転生クラス
サイズ	Sサイズ
性別	男性（/女性）
移動	飛行タイプ
照合	×

◆戦闘前はスケルトンだったトンプソンさん

◆合成魔法のプラズマボールがスケルトンにヒット

◆一定確率でスケルトンからゴーストへチェンジ

◆ついに肉体までも失ってしまったトンプソンさん

【装備品】

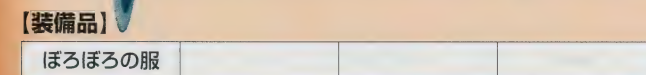
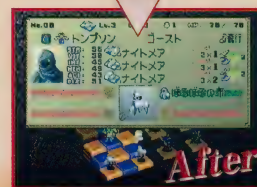
ぼろぼろの服			

【攻撃内容】

前衛	回数	中衛	回数	後衛	回数
補助魔法	1	補助魔法	1	補助魔法	2

ピカチュウげんきでちゅう

今年のクリスマスはピ

ついに発売日が大決定!! みんなの願い通りクリスマスには遊べることができるようになったぞ。これもひとえに開発スタッフのみなさんの苦労のたまものってわけだ。感謝感謝!! 後はサンタさんにお願いして、クリスマスプレゼントにしてもらうだけ。これで、今年の年末は大好きなピカチュウと遊ぶことができるよ。メチャラッキーだよね。

タイトル	ピカチュウげんきでちゅう
発売元	任天堂(開発アンブレラ)
発売日	12月12日発売
価格	9800円 予価(音声認識システム同梱)
容量	128M
ジャンル	対話ゲーム
プレイ人数	1人用

コントローラ用マイクホルダーも付属するんだ

◆付属のマイクはこーやってコントローラにもつけられるんだ

◆もちろんこのホルダーもソフトに同梱されているからね

まずはピカチュウとお友達になろう

それでは一体どーやってゲームを進めていくのかをカンタンに紹介しよう。最初はこーいうタイトルが画面に出るんだ。小さなお話がいっぱいつまっていると考えてみるとわかりやすいかも。

最初は野生のピカチュウも…

最初にキミが出会うのは、野生のピカチュウ。まだ人には慣れていないみたいだ。ここから、キミとピカチュウのコミュニケーションが始まるってわけ。さて、どーやって仲良くなろうかな?

でもまだお家にはこないんだって

◆仲良くなっても、まだ一緒にお家にはきてくれない

◆バイバイなんて言わないで、一緒に帰りたいよね

ピカチュウと仲良くなると…

やがてピカチュウともっと仲良くなれると、左の写真のように、ピカチュウが一緒にお家まで遊びに来てくれるみたいなんだ。どうやらピカチュウは遊び疲れて眠っちゃったみたいだね。

新しいマップも出現するんだ

ピカチュウと仲良くなっていけば、一緒に遊べる場所も増えていくみたいなんだ。いろんな所にはわくわくするような冒険がたっくさん待っているんだ。早くお友達になっていろんなコースに行こう。

ピカチュウと一緒にジングルベル!!

遊びたいこと山盛りいっぱい!! のステージだ

さて、仲良くなったら、ピカチュウと一緒にいろんなステージを冒険してみよう。今回はいろんなステージでのイベントを紹介だ。

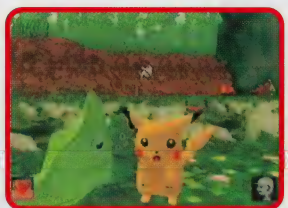
スイカわりだ!!

←↑まっさおな海の色が気持ちいい砂浜で、なんとピカチュウとスイカわりができるんだ。もっちろん、音声認識システムを使うんだけど、さて、どーやって使うのかな?

遊びにかけちゃ、ピカチュウの右に出るモノはいない?!

キャタピーと遊ぶピカチュウ

ピカチュウと遊んでいるのはキャタピー。そういえばアニメではこの2ショットのシーンがあったのを覚えているかな? でも気になるのは下の写真。なんとトランセル!! ということはキャタピーが進化しちゃうのかな?!

←ピカチュウが何かを取りたがっているんだけど…

←このトランセルってあのキャタピーが進化したのかな?

ナゾノクサと遊ぶピカチュウ

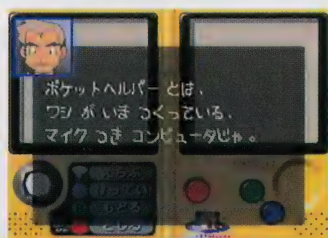
あの、紫のポケモンはナゾノクサくんじゃないですか。どーやら、ピカチュウはナゾノクサに水をあげているようなんだけど、一体どーして、そんなことになったんだろうね。でもせっかくだから手伝ってあげましょうか。

←じょうろを持っているピカチュウがとってもいいでしょ

←うまくナゾノクサに水をあげることができるのかな?

謎のアイテム「ポケットヘルパー」発見!!

今回初登場の謎の道具。それがこの「ポケットヘルパー」だ。ポケモン図鑑にちょっと似ているんだけど、ピカチュウと仲良くなるのに使ったりするのかな? オーキド博士も登場しているぞ。

↑一見ゲームボーイにも見えるし、ポケモン図鑑にも見える。果たしてどんな機能が…?!

↑これはオーキド博士だ。博士が何か大切な情報を教えてくれるみたいだよ

こんなポケモンたちも登場するよ!!

そしてお楽しみ。こんなポケモンたちも登場することがわかったぞ。今回は水ポケモン3匹。あと、画面ではいないんだけど、ゼニガメも登場するみたいだ。仲良くなれるかな?

←おおっと、これは誰だかわかるかな。つり上げたみたい

←この愛嬌のある顔は…。そう、コイキングが登場だ

←このおっきいシルエットはラプラスだよね

エフワン　ワールド　グランプリ

F-1 WORLD GRAND PRIX

タイトル	F1 WORLD GRAND PRIX
販売元	任天堂
発売(開発)元	ビデオシステム/パラダイムエンターテイメント
発売日	12月18日
価格	5800円
容量	96M
ジャンル	レースゲーム
プレイ人数	1～2人用
備考	振動パック対応
	バッテリーバックアップカートリッジ

時速300km/hの彼方に栄光をつかみ取れ!!

◆オープニングデモから。レース後のリプレイ画面もこのようにTV中継さながらのアングルで楽しむことができる。F1好きにはたまらない機能といえる

世界のトップドライバーと腕を競え

ハッキネン&マクラーレンのワールドチャンピオンで幕を閉じた98年F1グランプリ。その興奮も覚めやらぬまま、64初の本格的F1レースゲームが急きょ発売決定!! コースやドライバー、チームが実名なのはもちろん。F1マシンならではの挙動や細部にまでこだわって作られ、まるでF1シュミレータを体験しているようだ。

◆97年のデータをベースにマシンやドライバーの設定がされている。美麗なグラフィックを存分に堪能できるぞ

◆マシンの設定もコースごとに綿密に設定可能。オリジナル設定を作ってセーブ、ロードも可能だ

ゲームモード

今回は発売直前ということで、各種モードを紹介していこう。注目はシナリオ形式でレースを行う「チャレンジモード」。今までのレースゲームにはない楽しみ方ができるはずだ。

EXBITIONモード

コースやドライバーを自由に選択して楽しめる1レースゲームモード。気軽にライバル達と好きなコースでレースを楽しめる。

◆ドライバーも自由に選べる。いろいろなマシンで走ってみよう

◆コースも自由に選択可能。天候も変えられるので、トライしよう

GRAND PRIXモード

実際のF1と同じく1年間のグランプリを戦い抜くモード。97年度の実際のレースにのっとった天候や路面状況などが再現されている。

◆97年は、断然速かったウイリアムズ。カラーリングもブルーだぞ

◆金曜日の練習走行から始められる。予選、本戦を勝ち抜くのだ

CHALLENGEモード

97年度の実際のグランプリをモデルにシナリオ形式で進めるモード。当時の状況からレースを再開し、規定の順位などを目指すのだ。

◆シナリオは全部で15。得点形式なので何度でもチャレンジ可能

◆プレイヤーは指示通りの順位を規定回数以内に達成させればOK

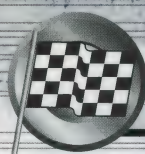
TIME TRIALモード

タイムアタックができる。ストイックに楽しむことができるぞ。

◆自分自身との戦いでもあるタイムトライアルモード。1秒でもタイムを削れ

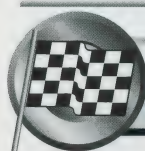
2 PLAYERモード

2P対戦ができるモード。好きなコース、ドライバーで対戦できる。

◆画面は写真のタテ分割の他、上下に分かれる横分割もできるんだ

ゲーム画面の見方はこうだ

ゲーム画面は、すっきりとまとめられており、見やすく遊びやすくなっている。ここでは画面の見方を紹介していこう。画面で目を引くのは、下部分に現れるドライバーの順位やラップタイムなどの部分だ。これはF1をTV中継で楽しんでいる人なら、まさにそのまんまの興奮を味わえるだろう。プレイヤー以外にも、後ろで見ているギャラリーにも受けそうだ。右部分のメーター類に関しては右の項目を見てくれ。

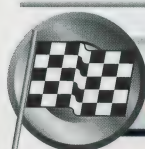
1. 今現在のプレイヤーの順位を表示
2. 今現在のラップ（周回数）を表示
3. ワーニングランプ（上から順に）
   - SUS：サスペンションの損傷
   - TYR：タイヤの摩耗
   - AER：ウイングの破損
   - GER：ギアの損傷
   - ENG：エンジンのダメージ
   - FUL：燃料の残量
4. スピードメーター
5. タコメーター
6. シフトポジション
7. テロップ（ラップタイム、区間タイムなどが表示）

↑ワーニングランプはオプションでダメージをONにしないと作動しないようになっている

リアルさがすごいぜ!!

なんといっても目を奪われるのが、コースの美しさだ。看板や建物などとってもリアルかつ丁寧に作られている。ただレースを楽しむだけでなく、わざとコースわきにはみ出して見てみるとよくわかるはずだ。コース難易度は高いが、ぜひモンテカルロのコースを見てほしい。

←エンジン音の迫力も存分に楽しめる。ぜひステレオで聞こう

←視点も変更可能。さらに細かい設定などは来月紹介していこう

←マシンの動きの良さ、コースのリアルさは見ているだけでも楽しめる

最速マシンはどれだ!!

登場するのは11チーム、22人のドライバー。彼らから選択してプレイを楽しむことができる。初心者なら強いマシンで。上級者なら弱いマシンでレースに挑むといいだろう。17のコースもリアルで美麗だ。

←コースの細部まで再現されている

←実際のF1中継をみているようだ

でろでろどうちゅう オバケてんこもり

今年のクリスマスは和風で過ごそう!!

発売日まであとひとつき!! しかもワオ!! クリスマスイブの前日じゃん。ってことはイブのイブ。プレゼントにも持ってこいってことだね。たまにはイブを和風で過ごすってのもいいんじゃない。それでは真冬のオバケ退治!! 今月もはりきっていってみましょう!!

タイトル	がんばれゴエモン でろでろ道中 オバケてんこ盛り	価格	7800円（予価）
発売元	コナミ	ジャンル	アクション
発売日	12月23日	プレイ人数	1～2人用

2Pプレイだとこ～んなに楽しい!!

なんたって2Pプレイができるもんね。2人で協力すれば難しい所も抜けられるかもよ。それが下の写真の「おんぶ」。ジャンプなどのアクションが苦手な人は、もう1人のキャラにおんぶしてもらえば移動はナシ。攻撃だけに専念できるってわけ。こりゃ楽だ。

↑こうやっておんぶしてもらって

↑後の移動は任せたでゴザルよ!!

今回も水木一郎氏が熱唱します!!

そう、前作同様、ゴエモンインパクト登場時には、あの歌声が聞けるのです!! 水木ファンの皆様、心して聞いてくださいね。それにしてもこの登場ビジュアルは傑作ですよ!! 絶対見逃さないでね。

↑もちろん歌のバックではインパクトの勇姿が堪能できまっせ。すごすぎ!!

ダダッダーシュ!

↑今回は実はダブルインパクト!! これで2Pでも大丈夫!! え?! 2人でどうやって操縦するのかって?! まーまーそれは来月のお楽しみ。きっと爆笑間違いなしの画面になるからさ。保証するよ!!

エリア1 大江戸エリア

物知りじじいの家が本当のスタート。ここからいくつかの道中を抜けて大江戸城にたどり着くのが目的だ。大江戸はぐれ町で旅日記や体力の回復などができるぞ。しっかりかせいで、ここで準備をしていこうね。

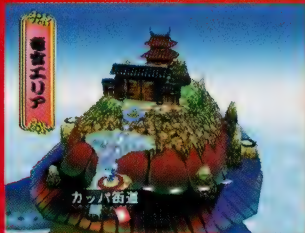
スタートは大江戸エリアからですよ!!

各ステージではクリアすると「手形」がもらえるんだ。これを集めないと大江戸城前の関所は抜けられないぞ。「手形」はステージクリアとは別に、もう2つ必要になるはずだ。さてそれは何処に?!

↑ほれほれ金山はジャンプのタイミングが大事なんだ。回る水車の動きをよ～く観察してね。2Pでは一緒に動いていこうぜ

↑火に包まれた大江戸城。このエリアでの最大難関ステージだ。ジャンプはもちろん、敵の動きにも惑わされないようにしよう

↑これが最初のボス、ビスマルエレガントだ。バラなんか投げちゃってキザぶるんだけど、顔がねえ……。まずはゴエモンインパクトの腕試しステージだから、さっさとぶっとばしちゃいましょう

エリア2
竜宮エリア

名前通り、海底や水辺の多いステージがそろう竜宮エリア。エリアの全体写真をよく見て見て!! 巨大なカメが支えているでしょ。それはさておき、まずはカッパ街道からスタート。ステージもだんだん難しくなっていくぞ。

浦島太郎の気分かな?! 竜宮でもバトルだぜ

海の中まで潜るステージも登場。海の中といえば……泳ぎの得意なキャラがいたよね。早く彼女が仲間になってくれるといいよね。最後に登場するのも海のボス。といえば……そうあの方のパワーアップ版だ!!

カッパ街道

最初に冒険するのが、このカッパ街道。ぴょ〜んと飛び出てくるこなきじじい?! におんぶされないようにしようね

乙姫町

竜宮エリアでのお休み処は乙姫町。もしかしたら乙姫様に会えちゃったりしてね。玉手箱もらえるかも?!

巨大BOSS 魅惑のマーメイド
タイサンバ4

出ました!! 前作でも登場したタイサンバ。その名もタイサンバ4!! だ。相変わらずタイのお面をつけていて、口がちっちゃいお顔であります。もちろん戦いは海底のステージだぞ!!

エリア3
魔封島エリア

エリア3は魔封島エリア。その名のごとく不気味な雰囲気がたちこめているよね。ステージの難易度もまたあがって、体力回復アイテムを持っていかないと結構つらくなってしまうぞ。準備は万端に整えておこうぜ。

だんだん不気味なステージが増えるぞ

ステージも不気味だけど、出てくる敵キャラもちょっと不気味。オバケっていうより妖怪タッチなものが多く出現するぞ。ステージ内のトラップもこわ〜いのが出てくるから気をつけてね。

こけし道中

最初はこけし道中からスタート。本当にでっかいこけしがステージにあるのだ。こいつに挟まれないでね

人くい街道

何か怖そうな人くい街道。人くいオバケがいっぱい出てくるのかな? やっぱ2Pでないと心細いかもね

巨大BOSS ウクレレハワイアン
風雷神

エリア3の巨大ボスは風雷神!! 一見顔はかわいいんだけど、攻撃方法はなんかムカつく!! ご自慢の雷太鼓が結構手強いので苦戦しそうだ。がんばって倒そう

エリア4
地底界エリア

エリア4は地底界エリア。いうならば地獄の一丁目ってとこでしょうか。もーここまできたら後には引けないもんね。相手がどんなヤツでもぶっ飛ばすまで!! ところで今回の悪いヤツって一体だれだっけ?! 答えは来月ね。

ステージも後半に突入だぞ!!

地底界といっても、ここは緑ふんだんなステージが多いんだ。そしてとってもキレイ。目にも優しいので、いいかもしれない。本当にもののけが出てきそうな雰囲気もいいんだ。

かいわれ道中

最初はかいわれ道中から。緑がとってもキレイでしょ。でもこの敵って……。なんかイヤかも

もけけの森

なんか雰囲気がすっごくいい、もけけの森。雨の臭いがしてきそうなんだけど……みんなはどう思う?!

巨大BOSS 超戦国メカ
カブキファイナル

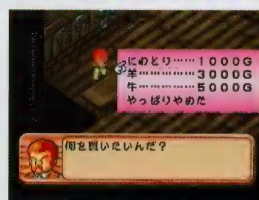
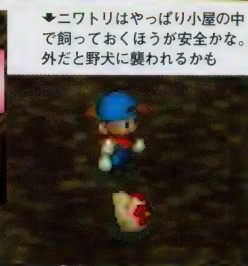
これまたノリノリの巨大ボスは、カブキファイナル。大見栄をきっての登場はちょっと笑っちゃうかも。といってもさすがエリア4のボス。そう簡単には倒せないのだ

今年の正月はこたつに入って、みかん食べながら、『牧場物語2』をやるぞ!! と決めていたのに、残念ながら来年2月に発売延期。とりあえず『ぬし釣り64』を遊んで発売日を待つとするか。てなわけで気を取り直して今月は牧場生活には欠かせない動物達と農作物を紹介するので、ヨロシクネ。

タイトル	牧場物語2
発売元	パック・イン・ソフト
発売日	99年2月予定
価格	6800円
容量	128M
ジャンル	シミュレーション
プレイ人数	1人用
備考	コントローラパック対応

動物達と一緒に過ごす毎日がとっても楽しみだ!!

牧場生活はそんなに甘くないぞ。本当に最後までやりぬける自信はあるのか!!

↑買った時はあんなに小さかった羊も、毎日ちゃんと世話をしてやればこんなに大きく育つのだ。毛を刈り取るのが楽しみだね

↑動物達のお値段はこんな感じ。ちゃんと世話ができない人はたくさん買わないように

↓ニワトリはやっぱり小屋の中で飼っておくほうが安全かな。外だと野犬に襲われるかも

『牧場物語』の1日の作業で大きなウエイトを占めるのが動物達と農作物の世話。『2』では新しく羊が動物達の仲間として加わったぞ。牧草を刈り取ってためておいたカイバをあげたり、こまめに話しかけたりといったことは前作と同じ。牛だと、毎日愛情をこめて声をかけてあげると、大きく育って、絞れるミルクの量も変わってくるのだ。ところで、牛はミルクを、ニワトリはタマゴを、では羊は何を？ 実は羊はミルクではなくて、刈った毛を買ってもらうのだ。だから愛情を持って育てれば、刈り取れる毛の量もきっと多くなるはず。動物達はエサをあげるのを忘れると、病気になったり、タマゴを生まなくなったり大変な事になるので、特に気をつけてね。

←かなり細かいいろんな動きを見せる子犬。こんな恥ずかしいこともしてました

馬と小犬が仲間として一緒に暮らすのは前作と同じだが、特に小犬のしぐさや動きが格段にパワーアップ。こいつは本当にいつも、とってもプリチーなヤツなのだ。

↑とにかく毎日話しかけてやる事が大事なのだ。前作でもプレイヤーが話しかけたときにみせる牛の表情が、なんとも言えずかわいかったよね

◆まずはクワで畑を耕しましょう。クワがレベルアップすると1振りで6マス耕せるぞ

◆種は前回同様一気に9マスまける。ちゃんと真ん中に立ってボタンを押すように

◆水やりは毎日欠かさずに。今回はジョウロがレベルアップするので、スプリンクラーは無し

◆だいたい1週間位で大きなプリプリした紫色のナスができる。秋ナスはおいしいぞ!!

キャベツとナスが加わって農作業がますます楽しくなりそう

◆植物の種は「花の芽町」のフラワーリリアで購入する。ここにはポプリがいるぞ

ゲーム序盤ではお金がないので、せっせと農作物を育ててお金を稼がないとゲームがうまく進んでいかない。まずは成長の早いカブ中心にそだてていくのがいいぞ。畑もあまり大きくしないで必要最小限度でOKだろう。最初はクワやジョウロなどのアイテムは1マスずつしか作業できないけど、使い込んでいくうちにレベルアップしてどんどん便利になっていく。アイテムが鉄色（銀色？）から金色に変化したらレベルアップのあかしだ。

◆植物の事はなんでもいつもニコニコとっても優しいリリアに聞けば大丈夫

主人公のおやじ

野菜の種類	野菜の特徴	値段
かぶ	収穫後は、再度種をまいて育てないといけない春野菜の1つ。出荷までの期間が短いので、練習にピッタリ。	200G
じゃがいも	実はなす科の野菜であるじゃがいも。かぶ同様春に育てる。収穫までの時間もそれほど長くないのでお薦め。	200G
キャベツ	春野菜の中では収穫までの時間が長い。『牧場物語2』から初登場の野菜。	200G
トマト	夏に作るなす科の野菜。収穫後もちゃんと水をやっていれば再度収穫できる。みずみずしい赤色が印象的。	300G
トウモロコシ	トマト同様、収穫後も世話をすれば再度収穫できる。トマトより収穫まで時間がかかるが出荷価格が高い。	300G
なす	これも前作にはなかった。今回から登場の秋に作れる唯一の野菜だ。ちなみに秋なすは私の大好物の1つ。	300G
牧草	春から夏にかけてまく。牛、羊、ニワトリを飼うには必要。水をやらなくてもいいので世話が楽。来年もはえてくる。	500G
ムーンドロップ草	春に種をまく。花が咲いても出荷できない（買ってくれない）ので、余裕のある人向き。プレゼントにいいぞ。	300G

＊なお値段は現在調整中のため変更になる可能性もありますデス。

今月の牧場イラスト

残念ながら発売が伸びちゃったけど、個人的にも大好きなゲームなので、ゲームの紹介とこのコーナーはずっと続けていきますよ。引き続き質問とイラストを募集してますのでみなさんよろしく。

◆茨城県の吉野早央里さんの作品。牧場で生活する仲間はみーんな友達だよね

タイトル	ズール～魔獣使い伝説～	容量	96M
発売元	イマジニア	ジャンル	RPG
発売日	98年12月	プレイ人数	1人用
価格	6800円	備考	コントローラパック対応

緑豊かなその大地は、多くの生命を育んできた。人も魔獣も、そのひとつにすぎない。魔獣は、なわばりをおかされない限り、人を襲うことはない。それを知っている人間は、城壁に囲まれた街で静かに暮らし、魔獣と共存してきた。それが、人と魔獣の関係なのである。しかし、中には魔獣をいつくしみ、仲間として、ともに冒険する者達がいるという。人は、彼らを"魔獣使い"と呼び、好奇心と少しの尊敬を持って見守っている。ここに小さな魔獣使いが誕生する。つぶらな瞳に、すんだ心を持つ少年。新たな冒険の物語が今はじまる!

N64初のRPGとなるか!?

N64で発売が予定されていた他のRPGが、軒並み発売延期され、どうやらこの『ズール～魔獣使い伝説～』がN64初のRPGとなりそうな気配だ。戦闘シーンはフルオートで楽チンだし、意地悪な謎解きも無く、しかもたっぷりと登場する魔獣を全て集めるという目標もあるから、RPGの初心者から上級者まで幅広い層で楽しめる、N64にふさわしいRPGに仕上がっているぞ!

←ここが物語のスタートとなる、身よりのない子供達が集まって暮らしている家

←主人公のレオが、ちょっと遊びに出かけた森で1匹の魔獣の赤ちゃんと出会う

主人公レオと、愉快で楽しい仲間たち

主人公 レオ

自然が豊かで美しい大陸、ズール。この大陸のコミューンという町で、18歳のシュッツを筆頭として、身寄りのない子供達が集まって生活している家がある。主人公のレオもこの家の一員で、大黒柱のシュッツを手伝っている。この家で子供達の母親代わりになっているのが、17歳のキャロリン。ジョイスは主人公と同じ10歳の少年で、ちょっとワガママな性格。他にも大勢の子供達が、貧しいながらも楽しく生活している。

←素直で心の優しい10歳の少年。ただひとつの両親の形見である笛をいつも持っている

シュッツ

←「子供の家」のリーダーで父親代わり。子供達から信頼と尊敬を受けている

キャロリン

←明るく健康的な17歳の少女。子供達を優しく可愛がる、母親的な存在だ

ジョイス

←10歳の少年で主人公とは気が合わず、いつもケンカばかりしている

生まれたての魔獣「バーニィ」との出会い

ある日、レオが両親の形見の笛を持って、いつものように森へ遊びに行った。そこで生まれたての魔獣であるバーニィと出会い、お互いに心が通じ合い、シュッツの許可を得てバーニィと暮らすようになった。しかし、大金持ちの魔獣コレクターであるロシュに雇われたマット&ミットに、バーニィは伝説の魔獣ではないかと目を付けられ、狙われてしまうことになる。

◆レオが森の中の崖から転落してしまい、そこでバーニィとレオが出会うことになる

魔獣バーニィ

◆非常に珍しい魔獣で、主人公と出会い、ともに旅をするようになる

「お前ら、この辺で魔獣を見なかったか？　おれ達は、ロシュ様の命令で、魔獣を捕まえに来たんだけどよ」

◆伝説の魔獣を探しているマット&ミットと、森の中で出会ってしまう

赤ちゃん魔獣
「きゅう……」

◆自分で世話をする事を条件に、連れて帰ることをシュッツに許してもらう

「実は、おれの家のスイカ畑が、荒らされて困ってるんだよ。犯人を、捕まえてくれないか？」

◆自分とバーニィの食費を稼ぐためにバイトを探していたら、泥棒退治を依頼される

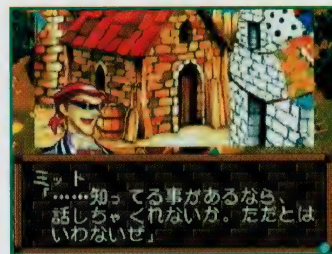
カブトン

◆スイカ泥棒とバーニィとの戦闘シーン。これが初めての戦闘だから慎重に

◆長身のマットと太めのミット。魔獣コレクターのロシュの依頼で伝説の魔獣を探していて、バーニィを狙っている。うさん臭い外見どおり、あまり友好的な態度は取ってこない

連れ去られた「バーニィ」を連れ戻せ！

一緒に暮らすことが出来るようになったバーニィだが、ふとしたスキにマット&ミットの仕業で、ロシュの屋敷へと連れ去られてしまう。バーニィを連れ戻すために、屋敷に単身乗り込んだレオ。バーニィの強さのおかげで屋敷を出られたものの、あまりの力の強さのため手に負えず、子供の家で一緒に暮らすわけにもいかなくなり、コミューンを旅立つのであった。

◆お金を返すからバーニィを返してほしいと頼むが、全く聞き入れてくれない

◆バーニィを倉庫に入れていたが、家の壁を修理しているスキに連れ去られる

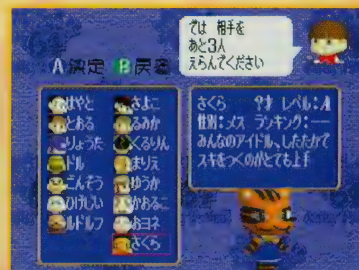
◆危険を感じたバーニィが檻から飛び出した！見張りの魔獣を倒して屋敷を脱出だ！

◆バーニィと引き替えに置いてあった、大金の袋と同じマークの屋敷だ

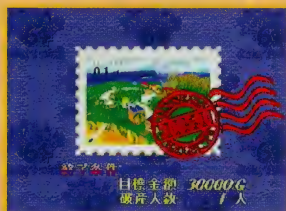
タイトル	爆笑人生64 めざせ！リゾート王	容量	96M
発売元	タイトー	ジャンル	ボードゲーム
発売日	12月24日	プレイ人数	1～4人用
価格	6800円	備考	コントローラパック対応

『爆笑人生64』のカセット到来でおお盛り上がりの編集部!!

10月の東京ゲームショウで突然の出展となった『爆笑人生64』。会場で遊んだ人もたくさんいるんじゃないかな。実は先日タイトーさんがほぼ完成版のカセットを持って編集部に遊びにきてくれたので、さっそく4人で対戦プレイ。『爆笑』シリーズの最新作とあって、さすがにグッドな出来ばえだ。遊べるのは全部で7コース、長いコースでじっくり遊ぶもよし、短いコースを何度も遊ぶのも楽しそうだ。当日はゲームのルールを説明してもらいながら、周囲の迷惑かえりみず、大騒ぎしながら遊びまくることなんと5時間。気が付けば外は真っ暗で、会社にはもう誰もいなかったとさ。あー面白かった。

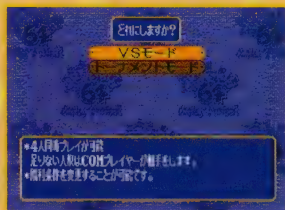
⬇最初に選べるコースは全部で7つ。長いコースだとクリアするのに2～3時間はかかりそうだ

⬆4人対戦の場合は名前を入力して、好きなキャラを選んで対戦開始。個性的なキャラばっかりだぞ

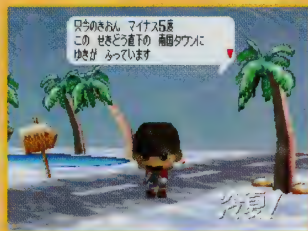
田舎の町にホテルを建ててリゾートタウンを作り出せ!!

このゲームは、自分がリゾート会社の社長になり、ライバルと戦いながら田舎の町に一大リゾートタウンを作り上げることを目的とするボードゲームだ。突然のチャンスやトラブルも満載で、戦略だけでなく運も味方につけないと勝ち抜けないぞ。基本的な遊びかたは下のマンガを見てもらうとして、ここではイベントや楽しい画面を中心に紹介していくぞ。

◆プレイヤーの誰かが目標金額に到達するか、破産してしまうと、ゲームは終了となる。破産人数の設定を増やしたり、目標終了金額をアップするなど、条件を変えて遊ぶと、かなり長時間のプレイが楽しめそうだぞ

ゲームモードは2種類

遊べるのはVSモードとトーナメントモードの2種類。4人でやるならVSモード、1人で遊ぶならトーナメントモードだ。トーナメントモードは、7回戦の勝ち抜き戦で、1位か2位ならクリアできる。15人のコンピュータプレイヤーをたおせ。

◆VSモードは4人対戦が楽しめる。1人でもコンピュータが相手をしてくれるぞ。勝利条件の変更も可能だ

突発イベントが面白い

このゲームの面白さの1つがプレイヤーの間を勝手気ままに行き来するユニークなキャラや突然発生するイベント。もちろんイベントは全員に被害が及ぶものもあれば、特定のプレイヤーだけに影響を及ぼす場合もあって、その内容は千差万別雨あられ。日頃の行いが悪いと、いいイベントに巡り合えないぞ。

◆南国のリゾートが冷夏に襲われてしまった

バラエティーマスって?

税務署や武器屋のように使い方によっては、ゲームが大いに盛り上がるのがバラエティーマス。例えば武器屋でバナナを買って、税務署マスにおくと、必ず税務署でだれかが止まるわけだ。

◆武器屋でトラップを購入していろんなマスにしかけよう

◆なんと税務署で所持金の20%の税金がとらてしまった

ユニークなキャラも登場

王様

◆物件マスに止まるとお金をたくさん払ってくれる大金持の王様。ラッキー!!

スター

◆世界を股にかける大スター。止まるまってくれるとプレミアム、人気がアップ

ペテン師

◆マスに止まると料金分を盗んでいく悪いヤツ。料金の高い施設は要注意だな

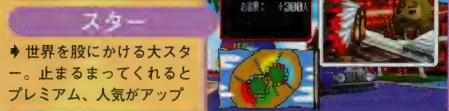
ゴキブリ

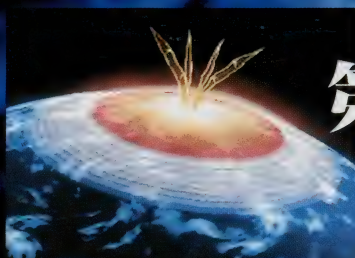
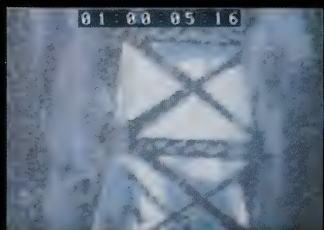
◆止まった施設の人気を下げる、3億年前からの嫌われものといえばゴキちゃん

建築屋

◆現場を見つけて勝手にエントランスを作るおっちょこちょいの建築屋

大怪獣

◆ホテルマスに止まると大暴れして建物を破壊する困ったちゃんの大怪獣

特報

先月に続いて

第四使徒出現

タイトル	新世紀エヴァンゲリオン
発売元	バンダイ・ガイナックス
発売日	99年春予定
価格	未定
容量	未定
ジャンル	ミッションクリア型アクション
備考	振動パック対応

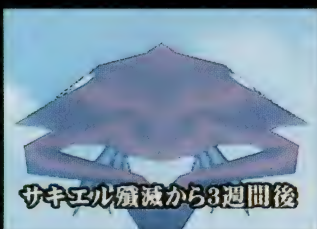
新世紀エヴァンゲリオン

NEON GENESIS EVANGELION

だから…みんな64買ってしまえばいいのに…

鳴らない、電話 ミッション2

今月もサービスサービスっ!

今月も使徒襲来!ってな感じでEVAの最新情報がやってきた!今回紹介するのはミッション2、テレビでいうと第3話「鳴らない、電話」の対シャムシエル戦だ。鳴らない電話といえばウチの電話も料金払ってないので鳴らない電話だ(うわ、すげーベタなネタ…)。などという話はおいといて、さっそくゲームの紹介に移ろう。

テレビでは…

サキエルとの戦いの3週間後。第4使徒シャムシエルと戦うために初号機は再び出撃するが、シェルターから抜け出したシンジの同級生、トウジとケンスケが使徒とEVAの戦闘に巻き込まれそうになる。シンジは2人を初号機に乗せたまま戦うことに…。

↑この特撮っぽいアングルがいかにもエヴァだよね

第四使徒 シャムシエル

ロシアかどっかで目撃されたという「3mの宇宙人」に似た使徒。あらゆる物体を切り裂く触手が武器。

総員第一種戦闘配置！使徒を迎撃せよ！

このステージで登場するEVAは先月紹介したステージ1と同じく初号機。ま、原作通りってことだね。それじゃ、このページではステージの中身について詳しく紹介してみることにしよう。

EVAの武器

EVAは当然、原作と同じように武器を持って戦うことができる。今回の画面では毎度おなじみプログナイフを持っているが、シナリオによっては「パレットライフル」とかも使えたりするのだろうか？

◆肩のカバーを開けてプログナイフを取り出すのだ

◆プログナイフを使途につきさす初号機！痛そ〜

プログナイフ

正式名称「プログレッシブナイフ」。高振動粒子の刃が接触する物質を分子レベルで切断する。初号機の肩に内蔵されているぞ。

原作に忠実なステージ構成

もちろん例によって戦う場所は「第3新東京市」なわけだが、テレビ版に登場したあの光景が再現されているのだ。つーことはもちろん、あの山もあるわけだが、ケンスケとトウジがいるかどうかはわからない(笑)。

◆シャムシエルに捕まった初号機。原作ではこのまま山の方に投げられる

◆これが問題の山。テレビでは、ここでトウジたちがビデオを撮っていたのだ

◆あれま、神社の鳥居。こんなところまできっちり作られてるわけなのね

こんなところにも注目！

細部へのこだわり

さて、いままで紹介してきた部分以外にもけっこう気になる部分というのがあったりするのだ。というわけでここからはそういった部分を紹介してみようと思っちゃったりなんかしちゃったりするわけだ。

◆こんなシーン原作にあったっけ？もしかしてEVAが負けたとき？

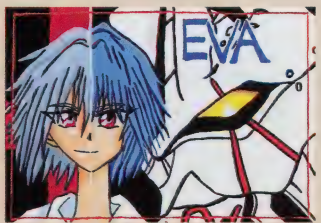
通信ウィンドウ展開！

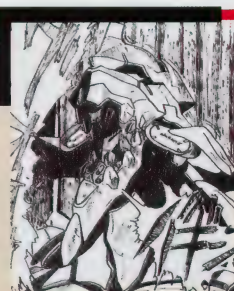
戦闘中には画面上にネルフ本部などからの通信が入ることがある。

適格者の表情に注意！

戦闘の状況によってEVAに乗る適格者の表情も変化するのだ！

おハガキ、襲来

つーわけで、先月号が出てから編集部あてに送られてきたエヴァのイラスト(親衛隊のコーナーから奪ってきたのもアリ)を集めてみました。いやあ、それにしてもエヴァ人気ってぜんぜん衰えないねえ。

◆静岡県／ダイリュウ　カオルくんと綾波が半分ずつになってるがアシュラ男爵ではない

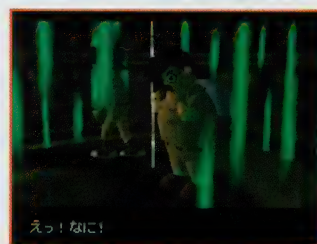
◆徳島県／田村和将　最後のコマでビックリしてるサキエルがいい味だしてます

◆岐阜県／高橋功騎　なんとなく石川賢先生を思い起こさせる大迫力！

次回もサービスサービスっ！

ドラえもん2
のび太と光の神殿

タイトル	ドラえもん2 のび太と光の神殿	容量	96M
発売元	エポック社	ジャンル	アクションアドベンチャー
発売日	98年12月予定	プレイ人数	1人用
価格	6800円	備考	振動パック対応

今月はストーリー紹介だ!

先月はゲームが始まるまでのストーリーを紹介したけど、今月はもうちょっと先までお話の紹介をしていくぞ。でもゲームを進めるためにヒントなんかはまだヒミツ。コレを読んでもゲームは楽しく遊べるから、気にせず読んでほしいな。ではまず先月のおさらい。大昔の世界を冒険したドラえもんたち。その帰りみち、のび太がひろってきたクリスタルをみんなに見せびらかしていると、そのクリスタルがとつぜん光りだした!ドラえもんたちはその光に吸い込まれて……。

◆ドラえもんたち以外にもこの世界に迷いこんできた人たちがいるのだ

まずは仲間を見つけよう!

森の中、ひとりぼっちで目をさましたのび太。まず、みんなを探そう。すぐ近くでジャイアンとスネ夫を発見!3人であたりを探検していると、のび太たちがこの世界に迷い込むきっかけになったクリスタルを発見。クリスタルを取ったのび太たちの前には怪しい影が!

◆ドシン、と落ちておしりが痛いのび太

◆これが光のクリスタル。物語のカギだ

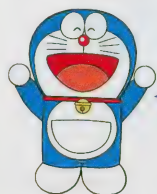
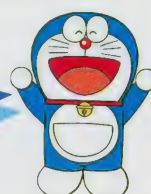
◆アレはいったい?後を追いかけてみよう!

ドラえもんはどこに行った?

しずかちゃんや新しい仲間のカオルさんと合流したのび太たち。でもカンジンのドラえもんは行方不明のまま。ということで村人にたずねてみるんだけど言葉が通じない。どうしよう?こういうときに便利な道具をドラえもんは持ってるんだけど……。

◆考古学者のカオルさん。彼女も仲間を探してるのだ

◆村に到着。村人の言葉は全然わからないのだ

◆こんにゃく?こんにゃくと言えばほんやく…?

もうすぐ会えるよ!待っててね!

タイトル	ウィンバック
発売元	コーエー
発売日	99年2月26日
価格	7800円
容量	96M
ジャンル	3Dガンアクション
プレイ人数	1〜2人用
備考	振動パック・コントローラパック対応

エレベーターを確保、侵入せよ！

◆敵に発見されたり、物音を聞きつけられたりすると不利な状態に置かれることも。慎重な行動が要される

テロリスト"Crying Sheep"が占拠している衛星管制センターへと侵入した主人公ジャン。はぐれてしまった"スキャット"のメンバー達と合流しながら、地下深くにあるコントロールルームへと向かう。そこへ行くためには、高速エレベーターを利用しなければならないのだが、いくつかのトラブルが発生するのだった…。現在80％まで開発が進んだ『ウィンバック』。いままでのバージョンよりも、敵の思考やゲームバランスなど、確実に完成に近づいている。そして、残り20％でさらに磨きをかけていくのだ!!

◆輸送ヘリのトラブルにより単独行動を取ることに

◆とりあえず建物への進入を試みる主人公ジャン

◆建物に入ったとたん最初のボス、ライラが出迎える

◆途中で仲間と合流したりしつつ物語が進行する

◆エレベーターのセキュリティを解除しなければ…

◆高速エレベーターのある階下へ単独で潜入するが…

新配備兵器

今回のバージョンから、銃の消音装置サイレンサーと、銃にとりつけるフラッシュライトが登場。この2つの新配備ウェポンを早速紹介しておこう。

◆銃器の音を減少することで敵に気づかれずに行動することができる。隠密行動の必需品だね

サイレンサー

◆強力な[illegible]ましの役割も果たすのだが、[illegible]

フラッシュライト

◆主人公ジャンと同じく対テロ特殊部隊スキャットの一員。狙撃班に属し、作戦立案も担当する。紅一点で、ゲームに置けるヒロイン的な存在である

タイトル	闘魂炎導2
発売元	ハドソン
発売日	12月26日
価格	6800円
容量	256M
ジャンル	スポーツ（プロレス）
プレイ人数	1～4人用
備考	コントローラパック対応

"Natural Born Master" 武藤選手に直撃インタビュー！

武藤敬司さん

1962年12月23日生まれ。山梨県出身。188cm/110kg。「武藤敬司」と「グレートムタ」の2つの顔を持ち、このゲームにも両方が登場する。

●ゲームはやらないとお聞きしたんですが…

武藤：やらないんだけど、俺は友達と夢を語り合うというか、架空の話をするのが好きで、よく映画のストーリーとか、映画撮りてえよな、とかいう話をするんですよ。でも、同じ作るにしてもこれからはゲームの脚本のほうがいいんじゃないのって、こないだゲームの話ばっかりしてたんですよ。で、このゲームだったら売れるだろうっていうアイデアが出たんだけど、どんなアイデアかは言わないよ。俺の専売特許にしたいんだから(笑)。

●実際の試合とこのゲームを比べて「ここはリアルにできてるな」という部分はありますか？

武藤：前も闘魂烈伝とかやったけど、年々実物に近くはなってますよね。画面もいろんな角度に動かせるし。

●ご自分の技でゲームのフィニッシュに使ってほしいと思う技は？

武藤：ムーンサルトってこだわって使ってたんだけど、いま膝の状態が悪くて出せる状態じゃないから、ムーンサルトは大事に使ってほしい。

⬆ゲームを作りたい！という夢を話してくれた武藤選手。どんなゲームをつくりたいんだろう？

●ゲームからプロレスに興味を持った人に対してメッセージをお願いします

武藤：このゲームにもいろんなプロレスラーが出てくるけど、ビジュアル的に一番かっこいいのは俺なんですよ。会場にいけば、俺が入場したときが一番盛り上がりが大きいっていうのはすぐわかるから。だから、キャラを選ぶんなら俺を中心に選んでくれ、っていうのが俺からのメッセージというか要求。

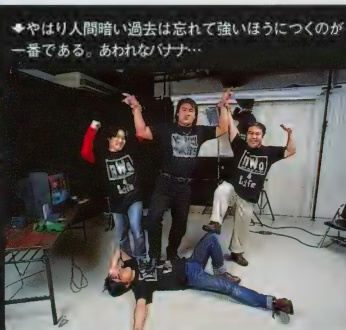
⬆「ゲームがリアルすぎるとこっちも試合でよけいがんばらなきゃならないから困るんだよ(笑)」ということでした

武藤選手に挑戦!?

さて、基本的にお調子者ばっかしの64ドリーム編集部。よせばいいのに武藤選手に挑戦しようと…

⬆ゲーム中の武藤選手に後ろからしのびよるアホ3人。うれしそうな顔して…

⬆おっと！バナナ深水がいきなりスリーパーホールド！だからやめなさいって！

⬆まあ、武藤選手が怒るのも当然ですな。というわけでコブラツイストだ！

⬆やはり人間暗い過去は忘れて強いほうにつくのが一番である。あわれなバナナ…

タイトル	スノースピーダー	容量	96M
発売元	イマジニア	ジャンル	スポーツ
発売日	98年12月	プレイ人数	1〜2人用
価格	6800円	備考	振動パック・コントローラパック対応

なが〜くタップリと遊べるウインタースポーツゲーム!

この『スノースピーダー』は、単なるウインタースポーツのゲームだと思ったら大間違い。既に紹介したように、スキーとスノーボードの両方が楽しめるし、コース内には分岐地点が何カ所もあるから、いろんなルートを通れるのだ。そしてゲームモードは3つ用意されているし、さらにさらに競技も3つの中から選択できる! これは凄いボリュームだ! そこで今月はモードと競技を詳しく紹介しちゃうぞ。

↑スキーはスノーボードよりも比較的スピードが出やすいぞ

↑スノーボードだと、旋回性が高くて曲がりやすいのだ

これが注目のゲームモードと競技だ!

ゲームモードは右の3つが用意されていて、「CHAMPIONSHIP」と「TIME ATTACK」を選択した場合は、下で紹介する3つの競技が選べるのだ! もちろんスキー・スノーボードのどちらで遊んでも競技を選択可能になっているぞ!

CHAMPION SHIP

↑3人のコンピュータプレイヤーと順位を競うモード

TIME ATTACK

↑プレイヤー1人だけで最速のタイムを追求するモード

2P BATTLE

↑友達と2人で順位を競い合う、対戦プレイモード

この2つのモードでは、さらに3つの競技が選べる!

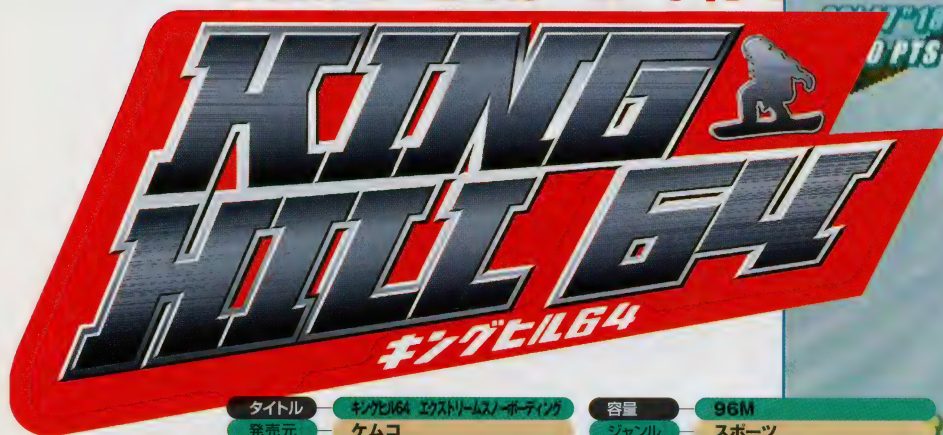
FREE RIDE

↑分岐地点が何カ所か存在するコースを滑って速さを競う、このゲームのメインとなる競技だ。最速のルートを見つけだそうぜ!

SLALOM

↑コースに配置されたポールの間をくぐり抜けながら速さを競う競技。キチンとくぐるごとにタイムが増え、失敗するとタイムが減るぞ

GIANT SLALOM

↑「SLALOM」と同じルール。その「SLALOM」よりも、ポールとポールの配置されている間隔が開いているのだ

タイトル	キングヒル64 エクストリームスノーボーディング	容量	96M
発売元	ケムコ	ジャンル	スポーツ
発売日	98年12月18日	プレイ人数	1～2人用
価格	6980円	備考	振動パック・コントローラパック対応

グラブ系

今月はハイスコアにもタイムアタックにも欠かせない要素になってくるトリックについて詳しく説明しよう！ジャンプ中に手でボードをつかむトリックをまとめて「グラブ系トリック」と言う。『キングヒル64』ではジャンプ中にRでボードの先端をつかみ、Zでボードの一番後ろをつかむ、といったぐあいにグラブする場所とボタンがそれぞれ対応している。ボタンを押してグラブしたら3Dスティックを倒してボードを傾けよう！クールなグラブトリックの完成だぜ！

◆B＋3D右でスティッフィ。出しやすいトリックだ

◆R＋3D下でフレッシュフィッシュ。なかなかカッコイイ

スピン系

ジャンプ中にクルクルと横回転する、それがスピン系のトリックだ。トリックの名前はたいてい回転する角度（1080°とかね）なのですごくわかりやすいぞ。ゲーム中では3Dスティックを右か左に倒しながらジャンプするだけでできるぞ。

◆3Dスティックを左に倒してジャンプ！好きなだけ回ろう！

さらに、スピントリックは3Dスティックを倒している間続く。つまり高度差さえあれば何回転でもできるのだ！編集部では2880°（8回転！）まで確認したぞ。さらにスピントリックはグラブとも組み合わせられるからさらに高得点を狙えるぜ！

◆スピン中にB。これで複合トリックの完成だ！

フリップ系

スピン系が横回転ならフリップ系は縦回転のトリックだ！ダイナミックなトリックが揃ってるぞ。3Dスティックでコマンドを入れてジャンプすればフリップトリックが完成。大技だけに時間を食うから、使う場所は限られてくるのだ。

◆3D 4分の3回転＋ジャンプでマックツイスト！

◆3D半回転でロデオ。回りすぎてわけわかんない

◆3D上・下でバックフリップ。レバー入れっぱなしで大回転！

連続トリックを狙え！

高得点を狙うにはやはり連続技を狙おう、ということになってくる。連続技なら、たとえばBボタンでグラブして3Dスティックを右・左・下と入れればSTIFFY-TWEAK-INDY NOSEBONEの連続技になるぞ。カンタンコマンドで高得点、逃さず決めていこうぜ！

◆グラブトリック×3でこの得点。きっちり稼いでいこう

小技を甘く見るな！

大技や連続技でポイントを稼ぐのもいいけど、それができるのは大ジャンプができるところだけ。じゃあ普通のゲレンデは黙って滑ってるのか、と言うとそれももったいない。そこで平地でもできる細かいトリックを積み重ねてポイントを稼ごう。こまめにやろうぜ！

◆大技に見えるけどこれは平地でもできるトリック。得点も高い

トップギア・オーバードライブ

TOPGEAR OVERDRIVE

タイトル	トップギア・オーバードライブ
発売元	ケムコ
発売日	12月18日
価格	6980円
容量	96M
ジャンル	レース
プレイ人数	1～4人用
備考	振動パック対応

ということで、今月はこのゲームで勝つためには必要不可欠なショートカットについて、コースごとに説明していこう。もっとすごいショートカットもたくさん隠されてるから、みんな頑張って探してみてくれ!

ショートカットでぶっちぎり!

Frigid Peaks

それではまず最初のコースFrigid Peaks。最初だからって甘く見てはだめだぞ。このコースでショートカットの基本をしっかり押さえておこう。氷河地帯を走るこのコースには、氷河を利用したショートカットがいくつも用意されてるぞ。1回や2回のプレイでは絶対気づかない入り口もあるから、よく気をつけてみよう。ゲームが進んでいくと、CPUもショートカットしてくる。こうなると自分だってやらなきゃ追いつけない。練習あるのみ!

↑ハイ、氷山の隙間にコースあり。中にはいろんなものが氷漬けに…

↑目立たないけど重要なショートカット。ここで順位を上げろ!

Fertile Canyon

このコースのショートカットの入り口はとってもわかりやすいものが多い。でもけっこう入りにくかったり、ヘタに入ると結局タイムロスになったりすることも多いから練習は必要だぞ。ショートカットしないとスピードが出過ぎて危険な場所もあるのだ。練習して、自分のベストコースを見つけ出そう。

↑意外と見落としやすいのがスタート直後のココ。穴場だ

↑わかりやすさでは最高クラスのショートカット。でも事故には注意!

↑ここはかかしが目印。急カーブだから気をつけて

Swampy Depot

このコースの特徴は、地面がぬかるんでいるところが多いためにオフロード車が有利になってくること。オフロード車じゃないとかえってスピードダウンしてしまうショートカットもあるから、気をつけることが必要だ。このコースは壊せるものも多いから、積極的に体当たりしてみよう。思わぬところにショートカットがあったりするぞ。

↑沼地へダイビング!オンロード車だとかなりのスピードダウンを強いられる

↑もちろん、普通のショートカットもアリ。洞窟の中を走り抜けろ

Down Town

街中を走るこのコース。これまでのショートカットは「隠しコース」って感じが強かったけど、このコースはどっちかというと「分岐」って感じかな。どっちに行ってもタイムは大きく変わらないけど、取れるアイテムなんかはけっこう違ってくる。自分の得手不得手やレース状況なんかをもとに、どっちに行くかすばやく判断しよう。

↑左に行くとニトロ、右に行くとキャッシュをゲット。よく考えよう

↑ジャンプした先には高速道路の入り口が。入る?入らない?運命の分かれ道だ

64大相撲2

レポーター「やりました！

タイトル	64大相撲2
発売元	ボトムアップ
発売日	99年3月予定
価格	6980円
容量	未定
ジャンル	格闘アクション
プレイ人数	未定
備考	振動パック・コントローラパック対応

ちょっと発売が先にのびちゃった『64大相撲2』。編集部にもほぼ完成版のサンプルロムが到着、日夜横綱めざして精進しているぞ。女の子関係のイベントもかなりパワーアップしているし、三賞（技能賞・敢闘賞・殊勲賞）を獲得したときなんかは女性リポーターによるインタビュー、さらに見事優勝したときにはオープンカーによる豪華パレードまでついてくる。本場所優勝、そして横綱をめざそう！

女の子イベントがぶりより！

昔、船乗りには「港々に女あり」って言葉があった。長い船旅で寄港する港ごとに彼女がいる、って感じの言葉だけど、相撲取りにも当てはまる言葉だな。というわけで『64大相撲2』に登場する女の子も地方ごとにたくさんいるぞ。

↑名古屋の小学校の先生。生徒と一緒に部屋の見学に来るのだ

↑街の定食屋さんの娘。とうぜん料理は大得意だぞ

本場所が行われるのは東京の国技館だけじゃなく、大阪・名古屋・福岡の各都市でも興業が行われる。その土地ごとに、主人公の力士と巡り会う女性たちが待っているのだ……。キミも楽しみに待っていようぜ！

↓大阪出身、大相撲マニアのともかちゃん。最初は主人公の先輩力士が目当てだったみたいだけど……

鍛錬なくして勝利なし

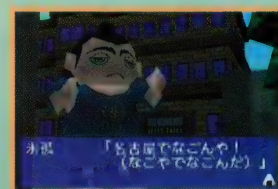
本場所が開催されるのは2カ月に1回。つまり、ひと月取り組みがあってひと月おやすみ、ってスケジュールなのだ。ひと月の休みを女の子を追っかけて過ごすのもいいけど、ちゃんと稽古もすること。稽古のミニゲームは8種類あって、それぞれアップする能力値は違ってくる。ゲームの種類も連打系ありタイミング命あり、このミニゲームだけでも十分にやる価値はある、と言いきれるほど面白いゲームが揃ってるぞ！ゲームが苦手な人のためにはスキップモードもついてる親切設計なのだ。

←Cボタン左右を交互に連打して「つっぱり」の稽古

←こ、これは相撲の稽古なのか？「うけみ」の練習だ

仲間とそしてライバルと

イベントが充実したのは女の子関係だけじゃないぞ。主人公と同じ部屋で修行する先輩や後輩の力士、主人公の付き人、親方におかみさん、親方の娘、そして主人公のライバルとなる力士など、登場人物もイベントも盛りだくさんだ！

↑いつも無口な後輩力士。主人公が関脇になったときだけ様子が違うぞ

←いつもステキなジョークを飛ばす主人公の元付き人だ

←これが親方だ。主人公の親代わりにもなる人なのだ

タイトル	おねがいモンスター
発売元	ボトムアップ
発売日	12月18日
価格	6980円
容量	未定
ジャンル	育成シミュレーション
プレイ人数	1人用
備考	コントローラーパック対応

は、発売延期～っ!?

そうなんだよね～。実は『おねがいモンスター』の発売日は11月27日から12月18日に延期っつーことになってしまったんだ。先月「発売日決定！」なんて思いっきり書いちゃったもんで期待してた人もいるかもしんないけど…その人たちにはごめんなさい（泣）。といったところで、気を取り直して今月もいってみよう！

今月は街の中を紹介してしまうのだっ!

どんな場所があるんだろう？

というわけで、今回は街の中をお散歩してみようというわけだ。最初の街「パステルップ」には自分のウチがあるのはもちろんなんだけど、それ以外にはどんなものがあるんだろうか？という疑問にズバリお答えします！題して「おねモン　ぶらり途中下車の旅！～パステルップ編」(笑)。それでは皆さん、おつきあい下さいね～。

⬆街の中はこんな感じなのだ。後ろにあるのはお城？

⬆要所要所で何かと顔を出すポテッチくん

自分のうち

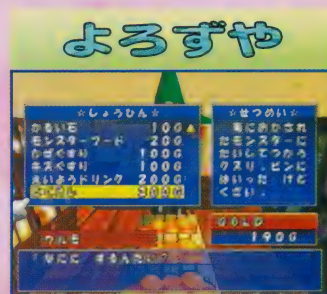
ま、当然といえば当然のことだけど、冒険の始まりはここから。モンスターを育てるのもここだ

闘技場

育てたモンスターでバトルだぜ！ほかのブリーダーより強いモンスターを育て上げるんだ！

協会

モンスターのタマゴや、モンスターの特殊技を発動するのに必要なものを売ってくれたりするんだ！

よろずや

その名の通り、いろんなアイテムを売っているお店。おもにモンスターのエサや薬なんかが多い

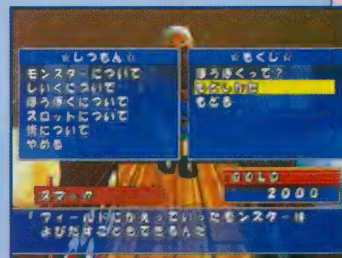
おねモン・ちょっといい話1

時間に気をつけよう

このゲームの中でもきちんと時間が流れているので、時間によっては出かけた先に人がいなかったりする。たとえば夜中に店に買い物に行っても店の人はいないわけ。

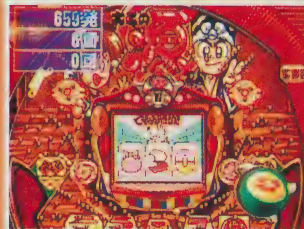
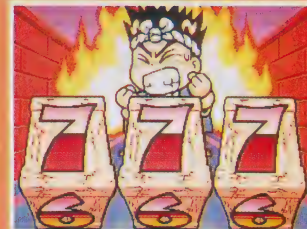
おねモン・ちょっといい話2

とにかく聞いてみよう

店の人なんかに会ったとき、ただアイテムを売ったり買ったりするだけじゃなく、「きく」コマンドでいろいろ質問をぶつけてみよう！親切に教えてくれるぞ！

タイトル	パーラープロ64	容量	128M
発売元	日本テレネット	ジャンル	パチンコ
発売日	99年1月下旬	プレイ人数	1人用
価格	未定	備考	コントローラパック対応

パチンコホールで今でも圧倒的な人気を得ている3機種を収録！

CR 大工の源さん

確変突入率が1/3で以降2回継続するタイプで、さらに確変終了後にデジタルが100回転するまでの時短機能もある。ひとたび確変を引くと超絶な大爆発が期待できる、過激な機種だ。リーチアクションが多彩なのも大きな魅力。

◆CRデジパチ史上、最高の人気を得たと言っても過言ではないほど大ヒットした機種。発表からやや時間が経過しているが、今でもほとんどのパチンコホールで楽しむことが出来る

◆爆発力が高いだけあって、大当たり確率は厳しめだ。でもスーパーリーチの種類が多く、例え大当たりがなかなか来なくても飽きない。特にこの全回転リーチはファンの憧れの的だ

CR ギンギラパラダイス

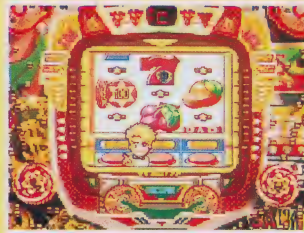
この機種は、正確に言えばデジパチではなく権利物で、デジタルが揃っただけでは大当たりにならず、中央下にある入賞口のVゾーンに入賞してから初めて大当たりになるのだ。奇数の数字が揃うと確変となり、以降1回継続するぞ。

◆潜望鏡をモチーフにしたデジタル部分の奥に、綺麗な海底の景色が広がっている。デジタルの絵柄は単なる数字ではなく、海の生き物というのも魅力で、ホールでは女性の人気が高かった

◆大当たり中の画面でも様々な生物が出てくる

◆是非また会いたい！何度見ても気分がいいよね

CR ミリオンスロット6

CR機の基準が変更された直後に発表された機種。確変突入率は1/2で以降1回継続、継続の上限は5回と、大人しいスペックになっている。その分大当たり確率は比較的甘めで、大爆発もしない代わりに大ハマリもしにくいのだ。

◆機種名のとおり、デジタルはスロットマシンをモチーフにしている。ダブルリーチがかかりやすい絵柄の配置で、しかもリーチアクションも11種類と非常に多彩で、打っていて楽しい機種だ

◆5人の愉快なキャラクターがデジタルに登場するのだ

◆大当たりの期待が高まる！いろんなアクションがあるぞ

タイトル	バック・バンブル
発売元	Ubiソフト
発売日	98年末
価格	6980円
容量	96M
ジャンル	アクションシューティング
プレイ人数	1～2人用
備考	振動パック・コントローラパック対応

今回は1人用モード以外の部分を紹介!

というわけで、今回はゲーム本編というか1人用モード以外のモードを紹介していこうなんてなことを考えているわけだ。具体的に言うと「トレーニング」と「対戦」。それじゃさっそくいきませう!

トレーニング

◆画面の指示に従いたいのだが、英語では指示の意味すらわからず(泣)

説明不要な練習モード。画面に出てくる指示にしたがって飛び、バックの操作の仕方をおぼえよう。

対戦モード　2つのミニゲームで2人対戦だ!

バックバトル

2人のバックが撃ち合う空中戦ゲーム。途中で武器やアイテムを拾ってパワーアップもできるぞ!

◆バック対バック!勝った方が本物ということか!(んなこたぁねえって)

バズボール

でっかいサッカーボールを銃で撃って動かし、相手側のゴールに入れる…ま、簡単に言えばサッカーゲームだね。

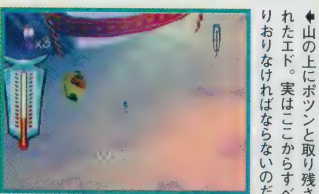
◆しかし、このボールでかすぎない?バックがちいさいのか?

トニック・トラブル (Tonic Trouble)

タイトル	トニック・トラブル
発売元	Ubiソフト
発売日	99年1月
価格	未定
容量	96M
ジャンル	アクションアドベンチャー
プレイ人数	1人用
備考	振動パック・コントローラパック対応

エドくんの冒険がいよいよ始まる!?

ゲームショウでも遊べる状態で展示されてたこのソフト。編集部にもサンプルロムがやってきた! それでは、地球を救うために…つーか自分のミスの後始末のためにがんばるエドくんの姿を見てもらおう。

◆山の上にポツンと取り残されたエド。実はここからすべりおりなければならないのだ

◆山からすべりおりてきた先にはなんかおかしな入り口が…うわぁ～吸い込まれるぅ～!

◆コンティニューするだけでもこのさわぎ。スペルが間違ってるのはご愛敬ってことで(笑)

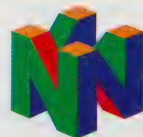
◆うーむ、なんかものすげーしまりのない顔しちゃってからに。こんなやつに地球をまかせて大丈夫か?

◆謎のおねえさんにはなしかけてみました。え?なんか頼まれちゃったらしいけど…英語だしな…

このエドくんにまかせなさい!

というわけで今月のまとめ!

このヘンテコな世界で冒険しなければならなくなったエドくん。彼は無事任務を完了して自分の宇宙船に帰ることができるのだろーか?この先どんな冒険がエドくんを待っているのか?

◆あれ?エドくんってば飛べるんじゃないか。気持ちよさそうですなぁ

ゲームでしか味わえない感動がある。

11.21 sat IN STORE 6,800 yen (税別) ◆1人用 ◆3Dアクション RPG ◆振動パック対応 ◆バックアップ機能付き

ロクドリ エンタメ 倶楽部

64DREAM ENTERTAINMENT CLUB

1999 1 JANUARY

おいおい、1999年1月号だってよ。新年おめでと～。つっても世間はまだ11月でしょ。これ書いてるのって実は10月だからね。そりゃ年とるのも早いっちゅーねん。それはさておきリニューアル2回目スタートですわ。

何をどーしてくれるのか?!

わからん!! というハガキももらった。確かにそうです。でも今回からは次のページを見てもらうとわかるけど、こんなになりました。何か昔のドリパラみたいにしてみました。え、ドリパラって何?! ロクドリ創刊時にやってた読者コーナーなんだけど……。そんな風に戻してみるのもまた一興。とりあえず、ついてきてみてください。もちろん、おハガキは随時募集中です。イラストあり。悩みあり。何でもオッケイ。基本は読者コーナーだからね。後はそれぞれ編集者のやっているコーナーに文句たれたり、ハガキを送ってみてちょうだい。別にロクヨンに限らなくてもいいからね。後はネタふりも歓迎。「今、学校でこんなこと流行っています」とか「ロクヨンってこーいう遊び方ができたらいいのに」とかね。ちなみに編集部で今流行っているのは……、あれ流行っていることないわ。つーか、常に雑談で盛り上がっているんだけど、最近遠足部とか活動してねーしなー。しかも、怒涛の年末進行が始まっちゃっているし～。まーこの号が出ているころには『ゼルダ』で盛り上がっているとは思うんだけど……。何か新しい楽しみを編集部の面々に教えてちょうだい。よろしくたのんますわ。

ゲームはもちろん、イラストや楽しい情報も待っているよ!!

ハガキだ。この限られたスペースに、君の思いの全てをぶつけてくれ。いいや、ぶつかって行け。そうすれば君の思いが届くはずだ。中途半端な思いじゃダメだ。素直でもよい。簡単でもいい。今、君が思っていることを、文字にしたり、イラストして送ってください。みんなのハガキを楽しみに待っています。

【あて先】
〒102-0074東京都千代田区九段南1-5-13
共同ビル2号館 (株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「ロクドリエンタメ倶楽部」係

部員はこの5人

部長／マッシー

PROFILE ➡

『バンジョー』のOP曲が頭から離れない今日このごろ。そーいや10年ぶりに行った奈良は記憶の中のそれと同じだった。変わらないってことはある意味すごいことだよな。21世紀になるってどうなん?

副部長／ケイ少佐

PROFILE ➡

パンツァーリードの曲が頭から離れない今日このごろ。とあるSLGでのわが千年帝国は確実に滅亡への道をたどっている。何年かぶりに見た星は死兆星だった。もうすぐベルリンが陥落するのだろう。

書記／ちづる

PROFILE ➡

「渡る世間は鬼ばかり」の曲が頭から離れない今日この頃。1年ぶりに行った料理屋「おかくら」の女将は死んで、娘が出戻っていた。ていうか昨日からお腹が痛い。そんでもっちーに八つ当たりしたい。

飼育係／もちお

PROFILE ➡

「ジェシカおばさんの事件簿」のテーマ曲が頭から離れない今日このごろ。3年ぶりに観た『ポセイドン・アドベンチャー』の船長はレスリー・ニールセンだった。…それじゃ転覆もするわな、あの船。

図書係／フカミ

PROFILE ➡

今さらながらYMOのテクノサウンドが頭を離れない今日このごろ。何年かぶりに聴いたCDの中では伊武雅刀が素敵なギャグを飛ばしまくっていた。いいものはいい、悪いものは悪いのだ。

今月のテーマ MONTHLY THEME 「ゲーム記事の規制」って何?

ゲーム記事を紹介するうえで守らなくてはいけないのが「規制」だ。これはメーカーの方で「これこれ〜の記事は載せてはいけない」という制約である。最初の紹介記事で全ストーリーが掲載されていたら泣くよな。だが、しかし物語とは全く関係のない規制も存在する。「イラストは4点あげますが、その中から3点しか使用できません」とか、そのキャラがどっからどう見てもヒ○スエなのだが、「ヒロ○エに似ているとは書かないでください」とか言われたりする。まー後者の場合は著作権なんやらがあるのだろーが。とにかく、雑誌を広告と勘違いしていたりすると最悪だ。ゲームはある意味、自分やそれをとりまく仲間たちで完結する自慰行為とも言える。それを雑誌によって妨げられるのを阻止するのが「規制」だ。自分の楽しみは自分で見つけたい。雑誌はその情報を助けるオカズであるべきだと思う。ヘアヌード写真が全部出ているじゃないかというが、実は全部は出ていない。そーいうことだ。これから雑誌を読む場合は、アレが出ていない。コレが抜けていた。という場合はどこかしら「規制」というものが働いていると思ってほしい。

（坊やだからさ。部長）

FROM LETTERS

読者からのおハガキも紹介するよ

「どこがどうエンタメですか?」
（東京都／TMW）

キホン的には読者コーナーです。編集者それぞれが答えてくれるような感じにしたいですな。後はそれぞれのコラム枠でエンタメしたいのですが……。『DD』もこっちにもってきたし、バラエティ感をもっともっと出していきたいと思っています。

「これからどんなことをしていくのですか?」
（埼玉県／まっつん2号）

ゲームの特設はやりたいです。『ゲッター』が終わったら次はなんだろ、『オウガ』とか『ドラキュラ』とかやりたいですな。（『ときメモGB』も!! もちお談）

「なんかこういう風にしたいとかってありますか?」
（神奈川県／匿名希望）

『ゼルダ』のCMそのまんまで画面部分のみを『バンジョー』にするとおもしろいと思うんだけどなぁ。あのタレントの絵って使い回しがききそうじゃん。

冬を目前に控えた戯れ言など
by:ケイ少佐

旧国鉄の借金返済（っていうか利子を払うだけ）のために、タバコ一箱につき20円もの税金を払わねばならなくなりそうなムードが漂う気がする今日この頃、皆様はゲームを楽しんでいらっしゃるでしょうか。久米宏がしたり顔で「『ポケモン』？ 知ってますよ。ポケットモンキーでしょ。」とか言い放つ昨今、ゲームボーイカラーが売れているようです。いよいよ冬将軍が到来して「そろそろコタツでミカンがいいね」とか思う気候ですが、なんだかんだと理由を付けつつも全然発売が見えてこない『マザー3』『ポケモン金銀』そして「64DD」のことを考えてみたりしています。「ドリームキャストは買う気が起こらないよね、いくら湯川専務ががんばってもさ。」などという話を耳にしつつ、『ゼルダ』が出たらN64は買う気になるのだろうかといぶかしんでみています。最近ストレスが溜まる事が多く（実はそうでもない）、スカッと爽やかなゲームをやりたいですが、来年世界は滅びるかも知れません。

もちおのオタク日記
by:おもち

□月×日（日）
仕事に行くつもりだったが、なんか体調が悪いのでサボり（だって日曜日だし）、ケーブルテレビでやってる「スターウルフ」を見る。こいつはアメリカのエドモンド・ハミルトンという人が書いたSF小説を円谷プロが20年ぐらい前に映像化したもので、原作はSFの古典としてわりと有名。しかし、どう考えても『スターフォックス64』って「スターウルフ」シリーズから影響を受けてるよなあ。あ、ちなみにテレビ版じゃなくて原作版のほうの話ね。「金であちこちの星のトラブル処理を引き受ける雇われ部隊」という主人公の設定とかもそうだが、なんつってもフォックスのライバルの名前が露骨に「スターウルフ」だもんね。しかし、こんな古い作品を引っぱり出してきたとすればスタッフの中にかなり年期の入ったSFファンがいたってことか？ちなみに「スターウルフ」シリーズはハヤカワ文庫SFで出てる（全3冊）はずだから興味のある人は読んでみてちょーだい。

風雲! バナナ相談所!
by:フカミ

つーことで今月から始まった「バナナ相談所」だが、コレは読者の方から送られてくるハガキに切々とつづられている人生についての悩み、苦しみに柳生先生とバナナの二人の相談員からステキなアドバイスをしましょう、というナイスな企画だ。では今月の相談者。

「ああ世の中キビシイ。最近、大学、どうでもよくなってきた。大学やめて夢をめざそうかなぁ。CGデザイナー。大学受験したくないっ」
（宮崎県・淵川まよ）

柳生先生：進路のことで迷う気持ち。よくわかります。でもCGデザイナーという職業は大学出てからだって出来ますよね？焦りは禁物ですよ。まずは今自分がやるべきことをきちんとやりましょう。

バナナ：そもそも「めざそうかなぁ」などと甘っちょろいことを言っている時点でダメだ！今の問題から逃げているだけだろう？それは問題のすり替えに過ぎんぞ！自分を見つめ直せ！

　ということだが、淵川さん参考になったかな？ではまた次号！

ちづるのアナログチャット64 ~be myself~

今月の肖像画

2度目の掲載、岐阜県のおよねさん画。ありがと！そっくりと騒ぐ私にまたも編集長絶句。

今月のお酒 20才未満禁

ドライマティーニ

⬅ちづるが6年以上通っているバー「ブロンクス」にて。ここのマスターが作るカクテルは絶品！

ジンとドライベルモットで作る、危険なオトナの香りがするカクテル。これが世界一似合うのは、あの男しかいない！

ベストマッチゲーム　ゴールデンアイ007

第14回 「ギャルゲー」は気まずいモノか？

「編集部では『ゲッターラブ』が流行っているようですが、ちづるさんは１人の女として男の人が恋愛ゲームでもりあがるのをどう思いますか。自分が恋愛ゲームを持っているのを好きな人や家族に知られたら気まずいです」。

とのお便りは新潟県のノコヤン君（16才）より。「１人の女」ちづるさんへの指名だ。く～っ、うれしい。でも答は「特にどうも思わない」としか…。なので、なぜギャルゲー（恋愛ゲームも含む）は気まずいのか？を考えてみよう。
まず、女の子はギャルゲーに似た「仮想恋愛」をしないのかというと…ジャニーズとかビジュアル系のアイドルに恋しちゃうのは典型的な「仮想恋愛」だろう。でも隠したりせず、○○クン命（死語）とか言ってライヴで顔入りのうちわを振ったりする。ちなみに**私は神宮球場でビニール傘を振っている**。関係ないけど。ではギャルゲーとアイドルの差は何か？ 当然イメージだ。部屋で１人で画面に向かってるのと、メディア総動員でイメージアップした男の子を追いかけるのとは大いに違う。あと「**美少女ゲームの功罪！生身の女の子を愛せないボクたち**」とか電車の中吊りにあるようなやつも罪深い。分かっちゃいない大人たちが勝手に法則を作り、結果的にそのイメージが蔓延してるのが問題だ。また、過激なエッチ系のカルト物とギャルゲー全般が同一視されがちってこともあるし。
うーん、こう考えると問題が多くて、ギャルゲー=気まずいというのも分かる気がする。そこで恥ずかしがりやの君に決定的な処方箋。**悪びれないこと**。それだけです。私が、確か20才頃の時、3DOの『卒業』だっけかなあ、男の子が貸してくれて「これが恋愛SLGかあ」なんて感心したことがあるけど、女の子や親とかって何も知らない分、堂々と見せられると、そういうのもあるんだなって思うくらいじゃない？なんかカン違いしてるようなら、さりげなく教えてあげればいいわけだし（もちろん、あまりにエッチなのはイケナイご本と同じ扱いをするべきだろうけど）。
話は変わって、所は亀戸の居酒屋。おもちゃ部でトイザらすに行った帰りだ。そこで『ゲッターラブ』の話から、流れが変わってヒロセ姉さんの「**ゲームの女の子の鼻の穴は許せるか？**」発言が出た。ギャルゲーの権威、もっちーはきっぱり「否！」と断言したが、「雫ちゃんは鼻の穴がある」とフカミの鋭いつっこみが。少々ひるんだもっちーだったが、結局「それはそれ、これはこれ」で落着。このくだらなくも有意義な会話で（どっちやねん）もっちーの悪びれなさや、どこか割り切ってるところをみると、安心感すらわいてきた（笑）。最近、もっちーは本物の女の子にときめいてるという噂もあるし…。彼ほどじゃなくても、超然とするのが、人目を気にせずギャルゲーを楽しむコツじゃないかな。今後も本誌で彼の動向を見て参考にしてね。でも**ビンボーゆすりはやめて欲しい**けどね。

Q 編集部の人は、お休みの日は何をしてます？
北海道／ボストンさん

寝ている。ひたすら。

思わず倒置法で言いたくなるほど、寝ている。入稿後はまとめて4～5日の休みをとるが、10月の連休も、奈良へ旅行に出かけたマッシー&ヒロセ夫妻以外はすべて「寝てた」との回答。そんで起きたらゲームして、適当にゴハンすませて、寝て、またゲームして…の繰り返し。こんなありさまなので、同業者以外の友人は減っていくのであった。

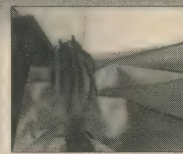
部活動報告 vol.3 麻雀部

エンドー、バナナ、ケイ少佐、ちづるの面子に時々わたる副編が加わる。部長のエンドーはハマっ子のため、終電が早い。なので逗子での麻雀合宿企画も浮上中だ。ところで先日、ちづるとケイ少佐が部を代表して（ていうか、なりゆき）アテナ主催の極杯に出場。プロ雀士と対局したのだ。

⬆左は翌日に龍皇戦を控えた伊藤プロ。迫力が違う！

⬆最後に3暗刻をツモったちづる。結果はナイショ…

今月のすけが

最近、毛変わりでムクムクしているシマリス、3才。

リンクになりきって活動中。「リンクでもカーテンは登れないでちょ」と得意げ。秋は特に活動的につきピンボケ。ごめん。

おハガキ募集

先月号も賛否両論のご意見をありがとう！今後もコラムのテーマ、似顔絵など何でも大募集です。

宛先 〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「アナログチャット」係まで

撮影協力／ブロンクス（新宿区高田馬場3-1-5 TEL03-3364-0754）木版画／北河 忍

チェンジ! ゲッターラ部 Get.2

特設六四的恋愛指南

案の定。このコーナーへの問い合わせハガキ、応援ハガキは1通も来なかった。ああ、来ないさ。それでも我々は自意識を高めつつ、やるのさ。

声を当てるならばドン

PSならばしゃべっていた。当然。64ではしゃべりはしない。ただ、我々は視床下部から、そのキャラに当てはまる声でそのメッセージを読んでいる。ああ読むさ。断じて読むさ。宇宙は愛なのだ。ならば、わかりやすく当ててみるのさ。アルは花輪くん。これ決まり。真琴は鶴ひろみ。『気まぐれ～』のまどかさ。あーそうさ。今風ならみやむ～か。雫は久川綾で、きいろはやっぱ綾波、林原か。メイファは佐久間レイでしょ。花は松本梨香。なつきは国府田マリ子であゆみは桜井智。あーそうさ、偏見に満ちているさ。ていうか、これくらいしか知らない。いーじゃん。こーやってゲームをするのが楽しいんだよ。そんなオレの楽しみを奪わないでくれよ。だって栗貫のルパンはおイヤでしょ。ティターンズカラーはおイヤでしょ。ドクの声が三宅裕二だったり、スーパーガールに石川秀美を当てるようなのはイヤなんだよ。ジャッキーの声が石丸じゃなくなったらどーするんだよ。カツオの声が森本レオになったらどーすんだよ。君の母親の声が大平透だったらどーするんだよ。約束を破りましたね～、ド～ン!! (シロッコに魂を奪われたゲッター1号)

おすすめデートプラン

デートコンボを作る

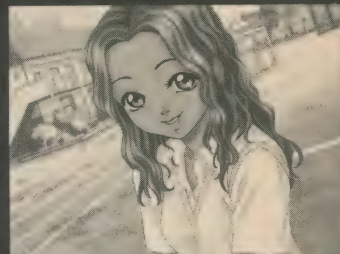
とりあえず1回会ったら、次に行く場所を先回り。1回デートをこぎつけたら、後は連ちゃん、連ちゃんでつなげて行け。体力は安定するが金がなくなる。そうしたら公園➡公園➡自分の家でコンボ完成。だがここまで。その後の究極奥義➡夜明けのコーヒーは出ない。古い。

昼はメシ屋、夕方はカフェ、夜はハオハオの食い物コンボは有効。但し、金は減る。

⬆デートで失敗さえしなければ、連ちゃんは出来やすい。とにかくつないでつないで10Hit。エリアルレイブで羽化しまくれ。もとい、浮かしまくれ

コクるよりコクられろ!!

告白するよりもされろってこと

このゲームには女の子1人に対して4つのエンディングがある。ラブラブの度合いによって違うのだが、男なら、1度はコクられてみたいはずだ。いいや、そうさ。それも伝説の木下さんにだ。イヤ違う、樹の下でだ。では、どーすればコクられるのか?! それは最高エンディングを目指すことだ。我々に与えられた時間は2週間という、ちょうどハナ毛をのばしっぱなしにすると結べるようになるくらいの時間しかない。しかも行動回数は1日3回。その間に彼女をオレ色に染め上げなくてはいけない。そのためにはどんな卑劣な手段もよしとする。しつこく彼女を付け回し、デートデートの色三昧。しかもHなし!! それができてこそコクられ男になれるはずだ。

⬆このエンディングではまだヌルい。あ、ヌルって何か久しぶり。久しぶりだからもう1回。ヌル

⬆エンディングでの彼女の思いを一生忘れるな。それがコクラレ男の称号ともいうべきことだ

ゲッター0号

TARGET 伊東なつき

⬆外見・性格ともに子供っぽい。いわゆる「妹にしたい」タイプの女の子。ある種の人たちに人気がでそうな気が…

お、お兄ちゃんはね…

俺には弟しかおらんせいか「妹またはそれに近い存在」に弱い。女の子が主人公(プレイヤー)を「お兄ちゃん」と呼んでくれるとゆーだけで買ったゲームは数知れず…。つまり何がいいたいかってえと、要するに、なつきちゃんに「お兄ちゃん」と呼ばれて抱きつかれたりしたいなぁと…(爆死)。

ゲッター1号

TARGET 白井あゆみ

⬆実は見かけとはうらはらに、どのキャラも時間を守るし、せっかちだし、規則正しい。現実って何?リアルって…

それはロード第何章やねん

現実(リアル)と非現実の境があるとしたら、それはどこにあるのか? 我々は非現実の彼女に現実感を持たせ、恋に恋い焦がれ恋に泣く。振り回されてもいい。イヤ振り回されてこそラバーだ。親から子へ、子からその子へと血は受け継がれる。それが本当の永遠の命だと俺は思う。

ゲッターラブ!!キャラクター人気投票!!

今月の結果発表!!

今月の結果発表は都合によりここ、「ゲッターラ部」部室から行います。さて、いったい今月の結果はどうなっているかな？ちなみにこの結果はいつものとおりハドソンのホームページ（http://www.hudson.co.jp）でも見られるので、インターネットに接続できる人はそちらのほうも見てみてね。それでは、元気に結果発表いってみましょう！

今月の得票数

1位
皆川真琴……33票

2位
天海きいろ……21票

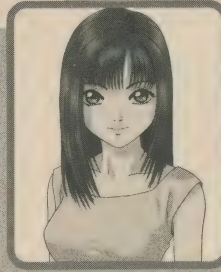
3位
続木花……
白井あゆみ……6票

4位
伊東なつき……3票

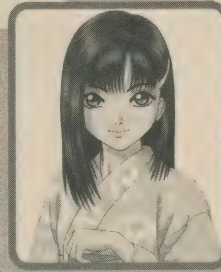
5位
リィ・メイファ……
森村雫……0票(泣)
番外：中村心さん……1票

ここまでの合計

皆川真琴	105票
天海きいろ	45票
白井あゆみ	21票
続木花	9票
伊東なつき	6票
森村雫	3票
リィ・メイファ	3票

今月の1位

皆川真琴

強い！絶対に強い！今月もぶっちぎりで1位を守り抜いてしまった真琴ちゃん。ここまできたらもう、きいろの逆転は難しいのか？

ここまでの1位

皆川真琴

もう真琴の天下はゆるがない？どうやら、この状態をひっくり返すにはゲームが発売されるのを待つしかなさそうだ。

まだまだ募集中!!

1 天海きいろ ●トップをねらえ！

2 森村雫 ●ペロになりたい！

3 リィ・メイファ ●パワーで押し切れ！

4 続木花 ●明るく元気！

5 白井あゆみ ●コギャルの魅力！

6 伊東なつき ●マサオにまけるな！

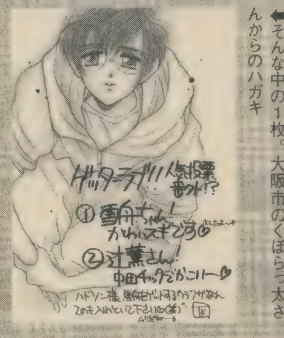
7 皆川真琴 ●とにかくダントツ！

あて先はこちら

〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「ゲッターラブ」人気投票係

来月号の集計は11/28に到着した分までです

気になるキャラ

ゲームのページでも書いたけどライバルの雪舟がみょ〜に女の子に人気。無効票になるってわかっていながら雪舟に投票してくる人もいるぐらいなのだ。

←そんな中の1枚。大阪市のくぼらっ太さんからのハガキ

ここでおはがきを紹介！。京都府の「とろろヌルよびぐん」さんから。「いやー、あゆみちゃんかわいいですねえ〜。私、男だったらハマってましたね…。でもコギャルっていいなぁぁ。そー思いません？」俺（ゲッター0号）的にはコギャルよりメガネっ娘が好きです。ゲッターにはいないけど。ま、とにかくこのコーナーは1人で2回以上投票してもOKなんで、どんどんハガキ出してね！

ゲッター2号

TARGET リィ・メイファ

⬆よくしゃべる、電話してくる、きりっとしたまゆ毛がチャームポイントなのだ

中国四千年の燃える情熱!

初めて会ったときから「ちゃんと活動しているカ？」などと怪しい日本語でキミの生活に厳しいチェックを入れてくるメイファちゃん。「うっとーしいんだよ！」と思うことなかれ。キミのまわりにこれだけキミの心配をしてくれる子はいるか？いないだろう！甘えとけ！それが真の幸せへの道だ！

ゲッター3号

TARGET 天海きいろ

⬆しゃべらない、とことんしゃべらない。表情もほとんど変わらない。それがまたかわいい

彼女のセリフは箇条書き

登場したかと思えば「………」というセリフ（?）を残して去っていく。なんでしょうか、この子は。気になる、とても気になる。もう一度会いたくなる。ほとんど箇条書きのセリフもなんだかかわいく思えてくる。そしてどっぷり深みにはまるのだ。噛めば噛むほど味が出る。とりあえず噛め。

GUN!GUN! 進め対戦ヌル軍部

対戦ゲームで燃えないなんていやいやっ子か!?

対戦ゲーム。それは人格の表れ。ならば、戦え、そして燃え尽きろ。ダラダラとやっているようなヤツは味噌漬けだ。我が編集部でも対戦ゲームプレイ中には、厳格なルールが決められている。それを守らないヤツもむろん、味噌漬け。ちなみに編集部で対戦ゲームをする際は、1、イスを並べる。2、パッドを整理する。3、きちんと一列に座る。4.、戦いの詩を歌う。5、互いの健闘を祈り握手。6、電源を入れる。7、対戦開始。8、対戦終了後、互いの健闘をたたえ握手、抱擁。9、イスとパッドを片づける。10、石鹸で手を洗う。以上が全員に義務づけられている。ひとつでも間違うようならば即、味噌漬け。みんなもこうやってルールを定めて、楽しい対戦ゲームをプレイしてみてはどうだろうか? 君の学校などで流行っているルールがあったら、ぜひ当方に連絡頼む。

イスを引っ張ったりしない

対戦中に「地震発生」などといって、相手のイスを動かしたり。映画「ゴースト」のマネよろしく後ろから抱きつかない。

2 モノマネをしない

対戦中に郷ひろみのマネでしゃべったり、天童よしみの歌を歌ったりしない。高島忠夫のモノマネも禁ず。

ゴールデンアイ

任天堂 / 発売中 / 4800円

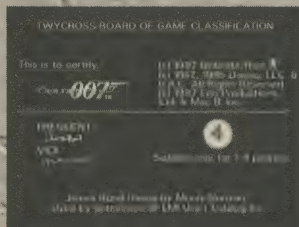
対戦の王道を極めるのだった

読者はやはりまだ熱い

『ゴールデンアイ』をプレイして常々思うのが、ロクヨン持っててよかったな。の一言だ。これからの次世代機も4人対戦が可能になるとのことだが、先んじてこのソフトを楽しめたのはまさに先の一言である。今回は読者から送られてきた妙な遊び方を紹介しよう。いずれもあまり役には立たないが、ウケはとれる。早速友達を呼びつけてやってみよう。また、画面はわかりやすいように2人対戦の画面を紹介しているが、もちろん、4人対戦でも可能だ。この他にも妙な遊び方、地元ルール、こんなオキテを作ってプレイしているんだ。などがあったら、編集部まで教えて欲しい。ヌル軍部までのあて先は55ページに出ているので、よろしく。敬礼。

走りっぱなしのボンドにワーオ

東京都／すらすらすいさん

スティックを前に倒しながら電源オン。これでプレイすると、キャラは常に前に走りながらプレイできる。オレは後戻りはしないぜ!! という人向きか。

電源投入前にスティックを倒せ

全速力で走るオレってかっこいいよなぁ

パンツみたさに忍び込んだオレって

東京都／ビビトムさん

「化学工場」でトイレの上から女子キャラがスタートした場合、他キャラは速攻でトイレの下に移動。下からのぞけば、パンツ丸……。

ヤツがここからスタートした。速攻で行け

見えましたか? その後は撃ちましょう

ウインバック

コーエー
99年2月26日
7800円

2人対戦が熱くなりそう

近代銃火器の嵐なのだ

今冬発売が予定されているコーエーの『ウインバック』。コーエーらしくない!!というユーザーもいると思うが、細かい作りはさすが、コーエー。2P対戦しかできないのが残念だが、それを補うだけの面白さがあるのだ。まだサンプルロムでのプレイなので、完璧なレビューとは言えないが、遮蔽物を使ったり、高低差のあるマップで銃撃をするのは非常に楽しい。敵の位置をうまく押さえて撃ちこんだり、『ゴールデンアイ』とは違った楽しみ方もできると言える。今後も新しいバージョンのロムが到着しだい、プレイレビューを続けていく。知りたいことやなどがあったら、それもハガキで送ってくれ。また、本誌の情報も楽しみにしていてくれ。

2P対戦でこんなトコがおすすめ

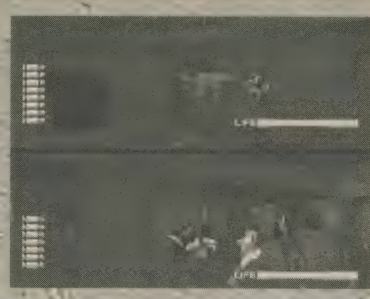
1 遮蔽物を利用できる。

遮蔽物を利用して隠れたり、盾にして攻撃することができる。キャラのアクションもバリエーションが増えるぞ。

2 多彩なマップで遊ぶことができる。

今現在では未確認だが、対戦マップも多種用意されるとのこと。気分を変えて、またマップによって攻略の仕方も変わるぞ。

3 対戦モードもふんだんにある。

互いの体力がつきるまで戦うモードや、フラッグ戦など。ただの対戦モードにはない楽しみ方も用意されている。

対戦では様々な遮蔽物を利用して、攻撃を避けることが可能。壁や遮蔽物に近づけば張り付くことができたり、そこから回転して飛び出せたりとアクションも豊富だ。

今現在では使えるキャラや武器の数は不明。そのキャラに合わせた武器が使用できるだろうか? キャラ性能が異なってくると面白いのだが……。

テュロック2（仮）

アクイレムジャパン
冬予定
未定

待ってましたの野生児復活だ

今度は画面が超キレイ

4M拡張RAMを使用することによって得られるハイレゾ画面は、今でも十分にキレイなロクヨンの画面をさらに越えたキレイさになること間違いなし!! また、今回は4人対戦モードも加わったので、ファンタジックな世界観と超強力な武器を使った対戦が楽しめるようになる。もしかしたら、プレイヤーキャラとして今まで敵だった恐竜なんかも使用が可能になるかも?!(編集部推測)。ステージやマップなどについてはまだ不明。前作での、あのジャングルをほうふつとさせるステージで対戦ができたら、さぞかし燃えるのではないだろうか? まさに気分はシュワルツネッガーやスタローンといったところだ。詳しい情報は本誌ページを参照してくれ。

ど～なる!? 4P対戦!!

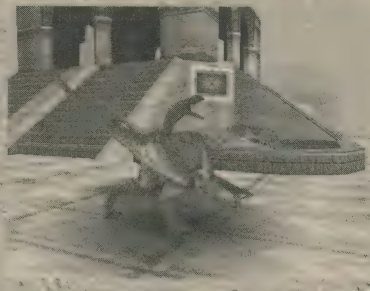
1 キャラは誰が使えるのだろうか?

主人公はテュロックだけだった前作。今回は新たなプレイヤーが参加するのだろうか?もしかして敵キャラも使用可能に?

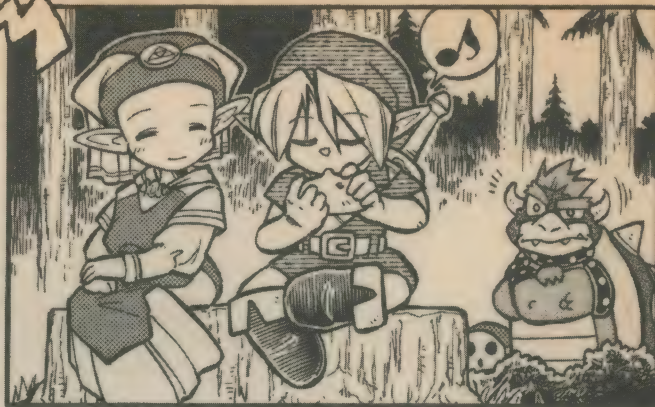
2 超強力な武器は対戦でも使えるのか?

テュロックといえば、超強力な武器を数多く持っていた。これが対戦に使えるとなると……。とんでもない結果になる?!

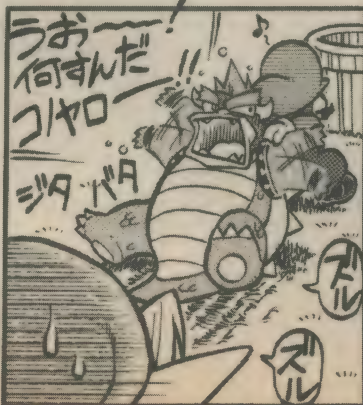
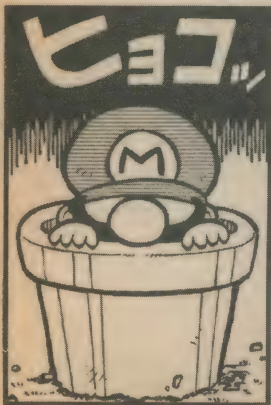
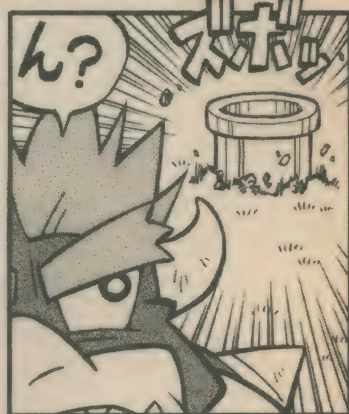
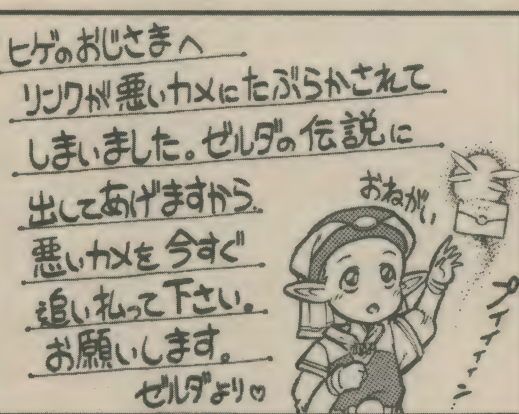
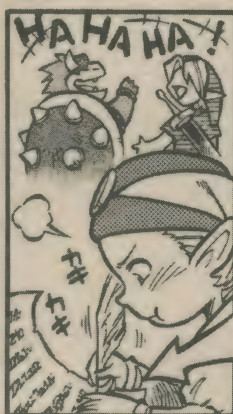
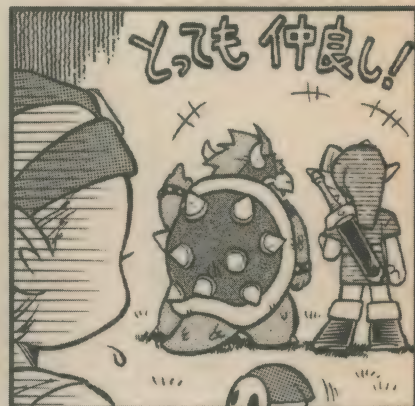
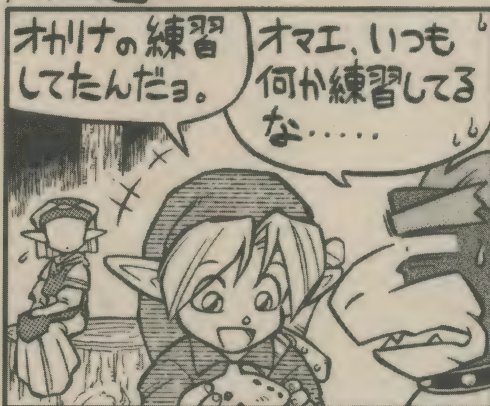
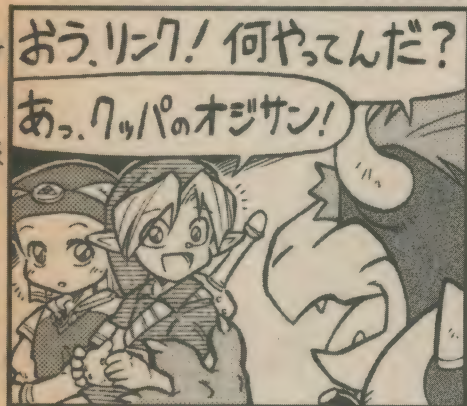
3 ステージやマップはどーなる?

ジャングルや神殿などが従来のステージだった。先が見にくいとも思われるが、対戦になるとどーなっていくのだろうか?

とにかく画面は超キレイ。動きもスムーズだし、これで対戦ができるようになれば、今までの対戦ゲームの常識を覆すことになりそうだ。続報に期待せよ。

対戦についてはまだ不明。コメントも編集部の推測にすぎない。これからの情報には目がはなせない。あ～早く動いている画面を見てみたいのだ。

そーいや、DDってクッパが主役だったんだよね。
クッパの本来の目的って……何だったかな……

▶朝、目が覚めると11月21日だった…。という夢を、もう3度ほど見ました(笑)。みなさんはどうですか?

ヒゲのおじさまへ
リンクが悪いカメにたぶらかされてしまいました。ゼルダの伝説に出してあげますから、悪いカメを今すぐ追い払って下さい。お願いします。
ゼルダより♡

◀毎月、本当にたくさんのお手紙ありがとうございます。でも中には住所の記入不足で返事が出せない人が……。返事が来てない人、いませんか？

●というわけで、今頃は『ゼルダ』を死ぬほどプレイしているせんせ〜に、メチャかっこいいリンクを描いてもらいたいですな。みんなも描いてほしいテーマがあったら下記まで

そんな中植せんせーに励ましのお便りを

【あてさき】〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-1364ドリーム『なぬDD』係り

こんなにゲームが楽しかったなんて…!!

遊ばないとゼッタイ損する大アクション!!
ゆくぜバンジョー!!とばせカズーイ!!

やってきました大冒険の始まりです!! 何しろ楽しい、キレイ、おもしろい!! の3拍子そろっちゃったゲームなんて、ほんとにほんとに久しぶりぶり!! ちょっと洋モノは……って敬遠してた人も、とにかく絶対プレイしてして!! ほんとにハマって遊べるからさ。それじゃいくよ、今回は序盤戦を大紹介だよ!!

今月はここまでを大紹介!

バンジョーとカズーイの大冒険

BANJO KAZOOIE ™

タイクツなんてぶっとばせ！ わくわくドキドキの大冒険の始まりっ!!

今回紹介するのは最初のステージ6つ。でもでもあクマでもヒントだけ。絶対ネタバラシはしないからさ。でも困ったときには写真をよっく見てみてね。ヒントは隠れてるよ。

タイトル	バンジョーとカズーイの大冒険
発売元	任天堂
発売日	12月6日
価格	6800円
容量	128M
ジャンル	アクション
プレイ人数	1人用

まずは基本的なことをしっかり覚えておこうね!!

1 セーブファイルは3つまで作れる

セーブファイルは3つまで作ることができるんだ。それぞれオンプの数やプレイ時間が明記されているから、間違わずに選択できるよ。兄弟でプレイするなら、誰が一番早くクリアできるか競争してみるのもいいかもね。そうそう、後ろでこっそり見ているお父さんも入れてあげてね。

それぞれファイルごとに違うアクションが楽しめるよ

2 スタートはいつもグランチルダのとりでだ

どこで終わっても、次にゲームを始めると、必ず「グランチルダのとりで」からスタートするんだ。だから、右のマップをみて、それぞれのステージにいくにはどーいくのかを、しっかりチェックしておいてね。そーすると迷わずにすむからね。これってとっても親切設計ってこと。うんうん。

スタートはいつもココから。場所を見失わないようにね

3 ジグソーピースを集めてステージ探し

ステージに入るにはジグソーピースが必要なんだ。ピースは各ステージで入手することができるぞ。まずはピースを集めて、ピースを埋め込めるパネルを探してみよう。そのステージに必要なピースの数がそろえば、ステージへの入り口が開けるってわけ。がんばって見つけてみよう。

まずはピースを集めよう。すべてはそこからだね

4 各ステージでアクションを覚えていくよ

バンジョーやカズーイのアクションは、各ステージにいるボトルズから教えてもらうことで取得できるんだ。それを学ばないと、そのアクションを取得できないんだ。せっかくだから覚えたいしでしょ。だから、まずはステージに入ったら、ボトルズを探しに行こうね。さてどこにいるのかな?

新アクションを覚えないと先が辛くなるからね

STAGE グランチルダのとりで

とりで内は複雑なんだ!!

とりではいくつもの広間や通路でつながっているんだ。でも最初から全部行けるわけではなくて、オンプを集めたりしないと先には進めなくなっているぞ。今回は今月紹介できるまでの部分をマップ化しているんだけど、実はとりではもっともっと大きく複雑になっているぞ。ジグソーパネルやステージの入口の詳しい画面は、次ページから始まる各ステージ紹介のページを参考にして下さいね。それでは楽しい冒険の始まりだぜ。準備はいいかな?

S：ステージの入口がある場所だ。その広間のどこかから、ステージに入ることができるぞ。詳しくは各ステージページを見てね。

P：ジグソーパネルのある場所だ。そのステージに入るだけ必要なピースを持っていれば、ステージを出現させることができるんだ。

♫：オンプを集めないと開かないドアだ。下の数字が必要なオンプの数。各ステージでオンプを集めていくことも大事ってことだね。

STAGE
マンボまうんてん

まずは最初のステージで腕ならし!!といこうぜ

このステージでは3つの新しいアクションを覚えるぞ。まずは、ボトルズのいる場所を探してみよう。ジグソーピースを10個集めておこうね。

ステージに入るには?

×1 ×0

ジグソーパネルの場所

グランチルダの肖像画の近くを登ったココだ。

ステージの入口

ステージ入口を右に登って行くとあるぞ。

新しく覚えるアクション

- カズーイダッシュ
- くちばしバスター
- おけつタマゴ
- タマゴミサイル

ちゃんと覚えないとね。

アイテムデータ

×40 ×0 ×0 ×5

このステージでは、見える場所にジグソーピースが置いてあるものが多い。早く見つけてゲットしようぜ。

1 ちょっと上を見上げてみると……

マンボ・ジャンボの家をちょっと見上げてみると……。取れるかな?

大きなジャンプができるといいんだけど

2 とりあえず何でも壊してみようよ

新しく覚える技を使うと、こんな家まで壊せちゃいます。やってみよう

どんどん壊していくといいことあるかも

3 まっすぐ先に見えるのは……

これは簡単。歩いていくと簡単に見つかっちゃうんだ。楽でいいですな。

これはヒントも何もあったもんじゃない

4 カズーイに頼めばへっちゃらだい

オンプがいっぱい落ちている場所をカズーイダッシュで行ってみようよ。

すると、こんな所に落ちているよ

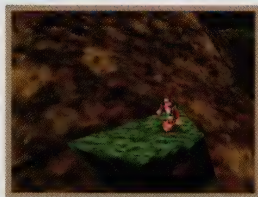
5 ゴリラの近くにあやしげなものが…

近づくとゴリラが怒る場所があるでしょ。これって壊せるのかな……?

新しく覚えた技なら全部壊せるかも

6 チンピーが何かを欲しがっているぞ

小猿のチンピーが何かを欲しがっているんだ。それを渡してあげよう。

ほしがっているのはどうやらこれ……

7 ゴリラって倒せないのかなぁ

これまた新しく覚える技で倒せる。

ゴリラの攻撃にも気をつけようね

8 う~んと高い所にあるみたいだぞ

困ったらマンボ・ジャンボに相談。

ジャーン。変身しちゃいました

9 またまた新技を使いますよ

何やら妙な石のポールが。

ならば新技であげちゃいましょう

10 ジンジョーを全員探すのだ

これはどのステージでも共通。

緑のジンジョーが探すの難しいかも

ワンポイントアドバイス この他にもピースがあるんだ

それはこのステージではなく「グランチルダのとりで」内に出現するんだけど、このステージ内で「あることをしないと」出現しないんだ。そういえば、グランチルダの顔のついた何かが……

何か気になるものがあったでしょ

STAGE おたからザクザクビーチ

怖い敵がいっぱい!!特に水の中に注意だぞ

まぶしい太陽!! ワクワクするビーチ!! と思いきや、結構大変なこのステージ。通常攻撃では倒せないヤツもいるので、いろんな技を駆使していこう。

基本的に新しく覚えるアクションを使えば取れるものが多い。あと、困っている人の頼みは聞いておこうね。

1 巨大なニッパーを倒すってのは?

何かいばってるニッパー君。生意気言うとやっつけちゃうよ!! ツンツン。

カズーイでないと攻撃できないかな

2 謎のパズルはどーやって解くの?

まずはこの中に入るにはどーするのかな? 近くに誰かいないかな?

おや、近くにこんな人がいましたよ……

3 飛んで飛んで飛んだ先には……

新しく覚えるジャンプを使って飛んでいった先には……?

飛ぶタイミングを覚えようね

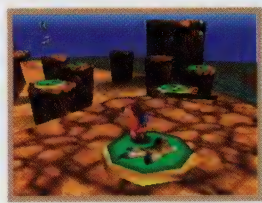
4 勇気を出して水の中に飛び込もう

と言っても海の中ではなくて、高いところにある水の中なんだけど。

写真をヒントにこの場所を探そう

5 はばたきジャンプで飛んでいくと

今度は、はばたきジャンプを上手く使って飛んでいってみよう。

スタート場所はココ。落ちるなよ

6 船長の悩みを聞いてあげよう

ブラバー船長の悩みは、とっても贅沢な悩み。でも聞いてあげようか?

2つのお宝探しに潜っていくのだ

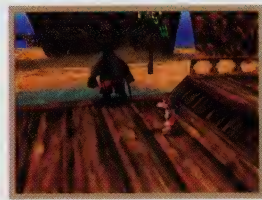
7 こわ～い宝箱の中に見えるのは?

大空を飛べるようになったらココ。

ほら、宝箱の中に見えるものは?

8 高い所が大好きな人におすすめ

さらに高く飛んでいってみると…。

大きな灯台を発見。登りましょう

9 順番通りに飛んでいけるかな?

これも大空を飛んで見つけましょう。

降りる場所を間違わないでね

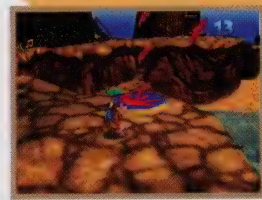
10 おなじみジンジョー5匹です

5匹のジンジョーを全部探そう

見つけやすい所にいるはずだぞ

ワンポイントアドバイス そーいえば灯台の近くにアレが……

灯台を登るときに下の方からいくと、例のアレがあったでしょ。そう、グランチルダの顔のついたヤツ。これまたおもいっきりドシンとやっておきましょう。

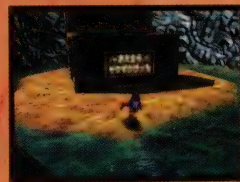
出現場所もよーく見ておこうな

ステージに入るには?

×2 ×50

ジグソーパネルの場所

カズーイダッシュで登った所に見えるのがパネルだ。

ステージの入口

ステージはさらに奥に行って、大きな宝箱の中に入ろう。

新しく覚えるアクション

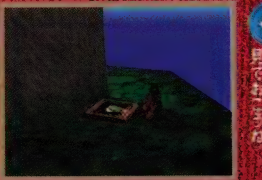
ショックジャンプ
はばたく(空を飛ぶ)

これで大空をはばたくことができるってわけ

アイテムデータ

 ×50   ×100

 ×0   ×10

STAGE

クランカーのどうくつ

水中探検大捜索!!一体何があるのかな?

ステージのほとんどが水中になるステージ。息継ぎのタイミングを逃さないことと、Rボタンを使ったクイックターンを上手く使うことだ。

ステージに入るには?

×5 ×50

ジグソーパネルの場所

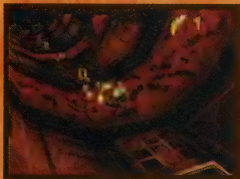
下の場所でジャンプすれば、パネルの場所に出るぞ。

ステージの入口

近くに土管を出現させるパネルがあるからね

新しく覚えるアクション

ワンダーウイング

ここで覚えるのは1つ。覚えないとボトルズに注意されるよ

アイテムデータ

×40 ×20 ×15 ×5

まずは巨大なクランカーを浮上させることが先決。そうすれば、クランカーの中に入ることが出来るんだ。

1 水中には通路がたくさんあるんだ

その中のひとつを進んでいくと……。息継ぎに気をつけてね。

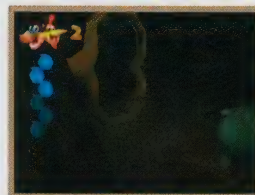
左の酸素メーターに注意しておこう

2 Bボタンで速く泳げるからね

同じく、水中の通路を進んでいくと違う場所に出現できるんだ。

敵もたくさんいるみたいだね

3 水中のさらに奥深くまで潜ろう

クランカーはどうやら鎖でつながれているみたい。どうやって助ける?

これをどうにかすればいいみたいだ

4 浮上したクランカーに乗ってみよう

クランカーが浮上すれば、上の方にあったものも取れるんじゃない?

尻尾の方にも登っていけそうだ

5 尻尾が行けるなら頭の方だって……

そう、次は頭の方に行ってみよう。何やら、さらに上にあがれそうだ。

タイミングよく飛び乗ってみてね

6 クランカーって虫歯なの?

せっかく浮上したクランカーなのに、まだ悩みがあるらしいぞ。

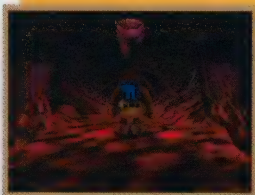
歯の痛みって辛いんだよねぇ

7 それではクランカーの中に!!

頭の方から入ってみようかな。

ちょっと怖い罠が仕掛けられている

8 もっともっと奥に進んでみよう

ついにボトルズ発見。その先には?

ここでボトルズを発見できるんだ

9 輪っかがあったらくぐりたくなるよ

全部時間内にくぐり抜けられるかな。

よっく探すとリングがあるからね

10 おなじみ、ジンジョー5匹だ

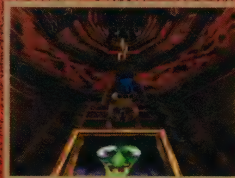
全部すぐに見つけられるかな?

水中の奥深くまで探しに行こう

ワンポイントアドバイス

見つけた。グランチルダのパネル

このステージでのグランチルダのパネルの場所は、何とクランカーの中。なんでこんな所にあるんでしょう? でも見つけたら、くちばしバスターで踏みつけておいてね。あんな所にピースが出現するぞ。

意外な所に出現するんだ

STAGE

ブクゲコぬま

ぶくぶくゲコゲコの気味が悪いステージたぞ

このステージでは入ると体力の減ってしまう沼があるんだ。これを切り抜けるには……。そう、またしても新しいアクションを覚えることになるぞ。

ここではマンボ・ジャンボの魔法を使った変身ができるぞ。何に変身できるかは下を見て!! 変身後には熱いバトルも!!

1 まずはタ〜イムアタックだぜ!!

狭くて高いところを急いで走る!! 高所恐怖症には耐えられないかも…。

カズーイで歩いていった方がいいぞ

2 巨大なタマゴは誰の落とし物?

なんだか巨大なタマゴが落ちているぞ。しかもバッテンマーク付き?!

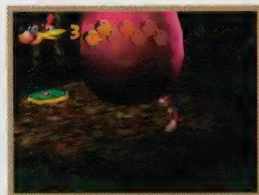
バッテンマークは「つつく」でしょう

3 戦って勝ち取れ!! 敵はカエルだ!!

縄張りにうるさいカエル君たちとの熱いバトルが開幕するのだ

やっつけてピースを勝ち取れ!!

4 ジャンプジャンプで大ジャンプ

またしても高所恐怖症の皆さんには大変な場所です。目をつぶらないで。

緑のジャンプマークで飛んでいこう

5 せま〜い所を落ちないでいこう

緑の迷路を抜けたら、ピースのスイッチ発見。さっそく踏んでみよう

この狭さに足を踏み外さないでね

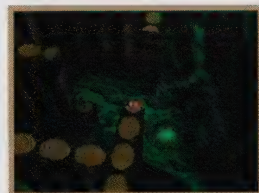
6 マンボで変身!! 何に変身できるかな

お待ちかねの変身タイム。ここではドクロが10個ないと変身できないぞ。

ジャジャーン!! 変身完了!! なのだ

7 金色ワニのお願い聞こうよ

クロコタスの頼みを聞いてね

全部で5匹いるんだ。どこにいる?

8 今度は困ったカメさん登場だ

カメさんの悩みは足なんだって。

それでは遠慮なくいきましょう

9 マエストロをうならせられるか?

今度は音楽ゲームで勝負だぜ!!

マリオ顔負けのカメ踏みなんだ

10 もちろんジンジョーです

高い所も見逃さないでね

こんな所で見つけたジンジョー!!

ワンポイントアドバイス グランチルダのパネルは迷わず踏んで!!

このステージでのパネルの場所はわかるんだけど、ピースの出現場所がわからないってことになるかも。よ〜く推理してみよう。180のオンプトビラを入ってすぐに妙なツボがあったね。

ここに入るにはどうする?

ステージに入るには?

×7 ×180

ジグソーパネルの場所

パネルは「クランカーのどうくつ」入口付近から。

ステージの入口

入口は180のオンプ扉を越えた先にあるぞ

新しく覚えるアクション

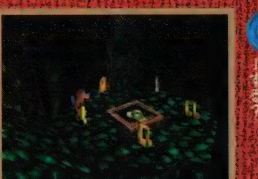
あしながぐつ

これなら毒沼だってへっちゃらだい。

アイテムデータ

×50 ×30

×10 ×10

STAGE
フローズンズンやま

大雪山でさあ大変。にっくき雪だるまを倒せ!!

今度は雪のステージ。滑って歩きにくいし、イヤな雪だるまが雪球を投げてくるして、結構大変。体力に気をつけておかないと辛いことになるぞ。

ステージに入るには?

×8 ×260

ジグソーパネルの場所

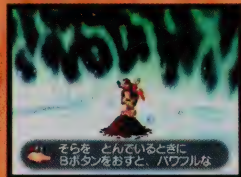
ブクゲコぬま入口の奥の方に行くとパネルがあるぞ。

ステージの入口

巨大なグランチルダの頭のある場所から右の方だ。

新しく覚えるアクション

くちばしミサイル

ここで覚えるアクションもひとつだ。

アイテムデータ

×50 ×75 ×15 ×10

ジグソーピースのヒントはコレ!!

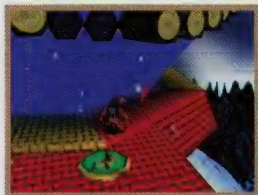
雪球が結構当たるので注意。最初に雪だるまを倒しておく方がいいぞ。赤い羽の補充も忘れずにね。

1 一番大きい雪だるまから探していこう

ステージ中央にで〜んと構える巨大雪だるま。まずは彼から探そう

なんだか大きなパイプの中には……

2 そり発見!! 乗ってみたら、なんと!!

大きな雪だるまの所で発見したそりに乗ると、なんと着いた場所は?!

とんでもない所に着地するんだけど

3 もうひとつ巨大雪だるまにあるぞ

これは飛んでいかないと取れない場所にあるんだ。さてどこかな?

バッテンマークはつっつく印だ

4 にっくきアイツをやっつけろ!!

雪球をガンガン投げてくる、にっくきアイツを倒すときがきたのだ!!

狙うは帽子のバッテンマークだ

5 そりレースでかっとばそうぜ

今度はクマさんとそりレース。レース自慢の人なら腕試ししてみてね。

コースを覚えて楽勝だぜ!!

6 そりレース再戦!! 今度も勝つぞ!!

今回もマンボの魔法で変身できるぞ。お友達になれるかな?

さて一体何に変身できるのかな

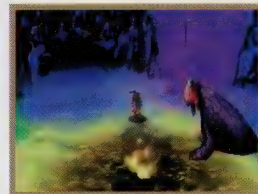
7 ツリーに花を咲かせましょう?!

ツリーに電飾をつけたいんだけど…。

ジャマするヤツラがすんごいイヤだぞ

8 かわいい小熊にプレゼントを!!

ステージに落ちてるプレゼント探し。

小熊に全部届けてあげよう

9 そりレース再戦!! 今度も勝つぞ!!

またもやそりレースで勝負になるぞ。

今度はちょっと手強いかもね

10 がんばってジンジョー探し!!

おなじみジンジョー探しだ

凍える前に見つけてあげようね

ワンポイントアドバイス グランチルダパネルはどこかな?

ツリーの上を飛んでいるとパネルは発見できるよね。さて、そのピースがどこに出てくるかかこれまた難問。「フローズンズンやま」に入る前の場所に……。

これをなんとかしないとね

STAGE ゴビバレーさばく

アツアツ砂漠だ。なんか飲みてぇ～

雪山から一転、今度はあっつい砂漠が舞台。ココも飲み込まれちゃうと大変なことになる流砂などトラップが満載なんだ。早くボトルズを探そうぜ。

ステージの難易度がだんだんあがってきたので、簡単にはピースは取れないぞ。アクションのタイミングに注意。

1 飛んでくぐったその場所は?

まずは、大空を飛べるパネルを探そう。そうしたらココに行くんだ。

これでどこかのトビラが開くぞ

2 スフィンクス?! くんの好物は?

大きいスフィンクスくんのいる場所がヒント。彼に何かをあげてみよう。

これまた新しいトビラが開くのだ

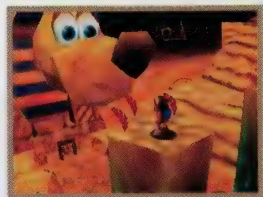
3 ピラミッドの中のパズルって?

パズル好きのみなさんお待たせ。またしてもパズルですよ～!!

さてどうすると解けるのかな?

4 またまたくぐって飛んで飛んで

今度はたくさんのわっかをくぐって飛んでいきましょう。

1つたりとも逃さないようにね

5 タイムアタック発動!! 負けるな

時間制限内に目的地につくこと。これまた結構シビアなのだ。

急いで急いで、でも慌てずにね

6 今度は小さいスフィンクスだ

今度は小さいスフィンクスに何かをあげてみましょうね。

今度はピースまで道のりが大変だ

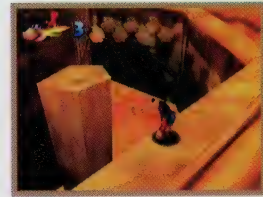
7 砂漠にラクダはつきものだよね

そのラクダは一体どこにいるのかな?

助けてあげればいいことあるかも

8 ステージ最初にいたアイツって

ラクダくんを助けるといいかもね。

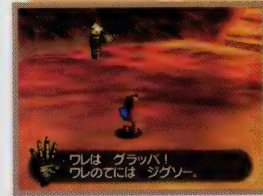
彼は水を欲しがっていたんだっけ

9 流砂の向こうにいる敵を撃て

ピースを取れ。敵はグラッパだって。

こいつからピースを奪おうぜ

10 お約束ジンジョーですよ

あっつい所にもジンジョー5匹だ

早く助けてあげないとね

ワンポイントアドバイス ピラミッドの迷路の中にヤツが!!

ヤツって言ってもグランチルダのパネルのことね。これはピラミッドの中にある巨大迷路のどこかにあるぞ。よ～く探して踏みつけておいてね。ピースの出現場所はわかりやすいのだ。

ここはミイラがイヤだよね

ステージに入るには?

ジグソーピース×9 音符×350

ジグソーパズルの場所

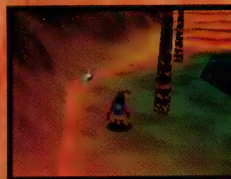
真っ赤に燃える溶岩の広間においてあるぞ

ステージの入口

入り口は例のツボのある広間から行ける。

新しく覚えるアクション

ターボシューズ

このシューズがあれば楽チンだぜ。

アイテムデータ

×50 ×70
×10 ×10

ゲッターラブ!!
〜ちょー恋愛パーティーゲーム〜

何かと64の世界に嵐をよびまくる『ゲッターラブ!!』。まあ、いままでなかったタイプのゲームだしね。でも、いろんな種類のソフトが出てくるようでなきゃ世の中つまんないよね。うん。

タイトル	ゲッターラブ!!
発売元	ハドソン
発売日	12月4日
価格	6800円
容量	96M
ジャンル	パーティゲーム
プレイ人数	1〜4人用
備考	振動パック・コントローラパック対応

攻略大作戦!愛ある限り闘いましょう!!

さて、『ゲッターラブ!!』も発売直前なわけで、これから女の子のハートをゲットするための熱い戦いが始まるのだ。ということで今月はいつもにもまして調子に乗って攻略大作戦！「ヤケになった人類が何をするか見せてやるぜ！（←ゲッPーロ○原作版より）」。

話題ボールの入手方法

話題ボールについては前回も説明したよね。これが手に入れば、デートの時に何を話したらいいか困ることはないだろう。…いや、少なくとも話題がなくて困ることはないはず（←弱気）。この便利な話題ボール、どこから手にはいるかを右にまとめてみたぞ。参考にしてね。

ここからGETだぜ！

1）女の子や通行人などと出会って話をする。
2）ミニゲームで他のプレイヤーに勝って、話題ボールを奪う。
3）「話題とるカード」でほかのプレイヤーから奪う。
4）ライバルがくれる（1人用モードのみ）。

通行人が話している内容がそのまんま話題ボールになるのだ

ちなみに、デート中だと話をしても話題ボールはもらえないぞ

ダッシュ!!ブレーキっ!!

このゲームでの行動は「SAMS」システムにより全てのプレイヤーが同時に、自動的に行う。途中で操作できるのはこの「ダッシュ」と「ブレーキ」だけ。つまりこいつの使い方が勝敗を分けるのだ！

このマップ上を同時に移動していくワケなのだが…

ブレーキはここ!!

1）自分の目的地に麗香が迫っている
2）他のプレイヤーより後に着くことによってバトルを避ける

ダッシュはここで！

1）他のプレイヤーより先にデートの約束をしたい
2）バトルをしかけたい
3）一番乗りして通行人を出したい
4）麗香より先に着いてデートを終わらせたい

わかりにくいかもしれないけど現在ダッシュ中

とまあ、いくつか「ダッシュ＆ブレーキ」の使い方を紹介してみたわけだが、まだまだほかにも使い方があるはず！なんとか自分で探しだしてみてくれい！がんばるのだっ！

イベントを起こせっ!

やっぱイベントだよ！イベントで1枚絵を出してメモリーズに保存するんだい！ブロロロロぉ〜っ！…ぜえぜえ、熱くなりすぎた…。とにかくイベントの出現条件は右下…。

イベント発生条件

1) イベント発生カードを使う。「海デートカード」「神社デートカード」を使うのだ。

2) アルの臨時ニュースでハプニング情報が出た場所に行く。(前に1度女の子に会っておくこと)。

3) 女の子の好きな場所でデートする。各パラメータは高めに。

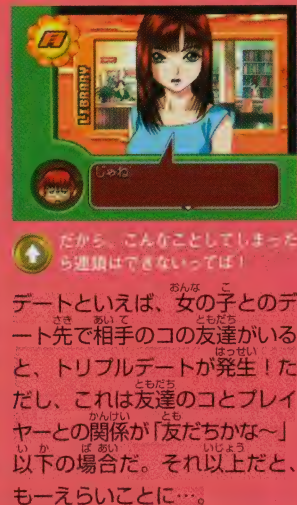
4) 女の子から自宅に招待されるのを待つ。各パラメータを高めにしておく。電話か、外出先で女の子に誘われるのを待つ。

ゲッターラブミーチェーン!

このゲームのコツは「デート連鎖」を作ることだ。どーゆーことかというと、デート中に会話の3択で正解を選んだり、女の子の好みの話題ボールを使ったりして女の子との話がもりあがると、さらにコマンドを選ぶことができるのだ！つまりデートが連鎖反応的に続いていく、「ラブミーチェェェェン！」状態なのだぁ！(←元ネタ知ってる人は突っ込まないように)。

いい雰囲気になったら次の約束！告白やプレゼントもOK!

だから、こんなことしてしまったら連鎖はできないってば！

デートといえば、女の子とのデート先で相手のコの友達がいると、トリプルデートが発生！ただし、これは友達のコとプレイヤーとの関係が「友だちかな〜」以下の場合だ。それ以上だと、もーえらいことに…。

プレゼントはうれしいな

ラブラブポイントを上げるにはプレゼントだ！女の子が欲しがってるものをプレゼントしよう！高価なものや非売品も有効だ！あ、女の子本人からもらったものをあげちゃだめだかんね！

おお！雫ちゃんが喜んでくれておるわぁ！

教訓

人の命はつきるとも不滅の力ゲッターラブ!!

PandaWalker パンダウォーカー 特別版 パンダ市

皆川真琴

ちょっときつめの言動がめだつ真琴ちゃん。だけどほんとはとっても素直でやさしい子だ。
好きなタイプは「ノーマル」。

好きな場所は
Makoto Minagawa

「カフェリキッドとか、あとは高校前広場もよくいくかな？」

いまほしいものは
Makoto Minagawa

「なに？プレゼントくれるの？テディベアとか、サンダルがほしいな」

友だちはだれ?
Makoto Minagawa

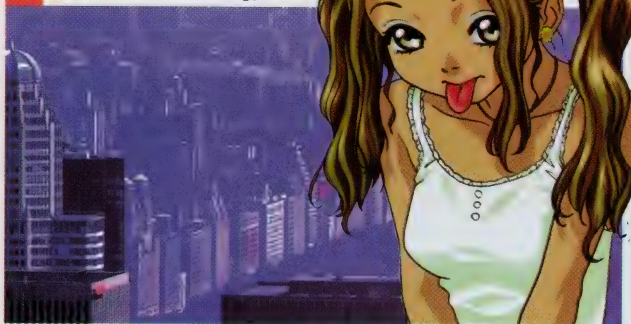
「友だちっていったら…あゆみとか…花とか…あとは雫かな？」

おすすめデートコース

高校前広場➡パンダバーガー➡ファッション➡カフェリキッド
総予算3800円

カフェリキッド。薫さんが親切だ。800円

白井あゆみ

いつも明るく元気なあゆみちゃん。みるからに「今時の女の子」っていう感じだね。
好きなタイプは「ノーマル」。

好きな場所は
Ayumi Shirai

「パンダアミューズのカラオケコーナーとか学校のグラウンドかなー」

いまほしいものは
Ayumi Shirai

「使い捨てカメラとか、あとはポップスのCDなんかもらえたらうれしいなー」

友だちはだれ?
Ayumi Shirai

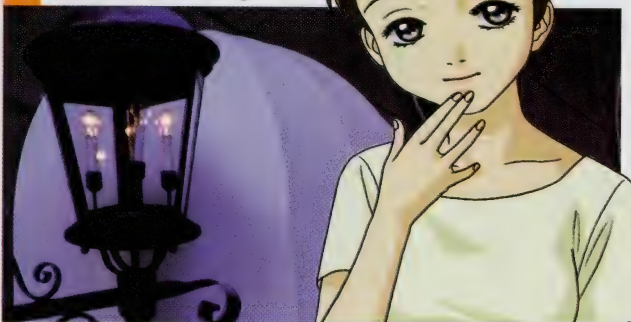
「あはっ、真琴ちゃん、なつきちゃん、きいろちゃんとちょー仲良しだよー」

おすすめデートコース

グラウンド➡カラオケコーナー➡パンダバーガー➡カフェリキッド
総予算3400（5000）円

パンダアミューズ・カラオケコーナー。1600円（夜は3200円）

森村 雫

体が丈夫じゃないんだけど、それをあまり表に出さずにだれにでもやさしく接する雫ちゃん。
好きなタイプは「ワイルド」。

好きな場所は
Shizuku Morimura

「パンダ市立図書館や…パンダ百貨店の情報センターですね」

いまほしいものは
Shizuku Morimura

「…ミステリー小説やマンガの単行本…ふふっ、本ばかりですね」

友だちはだれ?
Shizuku Morimura

「仲がいいのはきいろちゃん、メイファちゃん、真琴ちゃんです」

おすすめデートコース

イトーマート➡CD&BOOK➡パンダ市立図書館➡パンダ公園
総予算3100円

パンダ市立図書館。静かに読書というのもいいかもね。600円

大特集!!おすすめデートコースはここ!

Recommend Date Course

伊東なつき

子供っぽくて中学生と間違えられることもあるなつきちゃん。こんな妹がいたらいいかも？
好きなタイプは「ノーマル」。

好きな場所は

Natsuki Ito

「イトーマートとか、パンダ百貨店の情報センターとか…」

いまほしいものは

Natsuki Ito

「アノね、マニキュアがしてみたいな。それとポップスのCDがほしいの！」

友だちはだれ？

Natsuki Ito

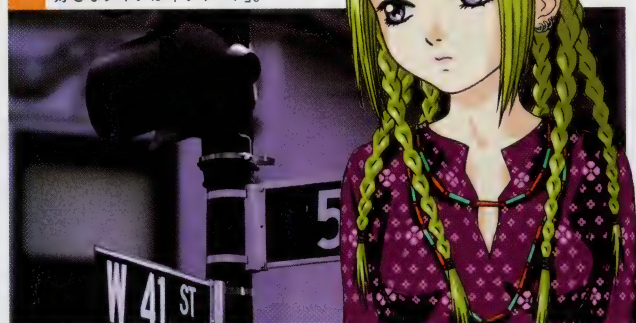
「とくに仲良しなのは、ハナちゃん、アユミちゃん、メイファちゃん」

おすすめデートコース

イトーマート➡パンダバーガー➡ファッション➡カラオケコーナー
総予算4600（6200）円

イトーマートはなつきちゃんの家族が経営しているのだ

天海きいろ

とっても無口なきいろちゃん。だけど、そんな彼女からもしも告白してもらえたら嬉しさ爆発？
好きなタイプは「ワイルド」。

好きな場所は

Kiiro Amami

「………パンダアミューズのゲームコーナーとパンダバーガー…」

いまほしいものは

Kiiro Amami

「……………………………べつに………………………………………」

友だちはだれ？

Kiiro Amami

「………雫………………………あゆみ………………………………」

おすすめデートコース

CD&BOOK➡パンダバーガー➡カフェリキッド➡ゲームコーナー
総予算4800円

パンダアミューズ・ゲームコーナー。1000円

続木 花

関西出身で、いつでもとっても陽気な女の子。だけど、彼女には彼女なりの悩みだってあるんだぞ。
好きなタイプは「クール」。

好きな場所は

Hana Tsuzuki

「パンダ公園やろ〜、それから中華ハオハオかな〜。なははははは〜」

いまほしいものは

Hana Tsuzuki

「そーやな〜、レゲエのCDとかな〜、あとリストウォッチなんかがええな〜」

友だちはだれ？

Hana Tsuzuki

「なつきちゃん、真琴ちゃん、メイファちゃんってとこやな〜」

おすすめデートコース

中華ハオハオ➡ゲームコーナー➡パンダバーガー➡パンダ公園
総予算3700円

パンダ公園。フリーマーケットはここでやってる。500円

リィ・メイファ

メイファちゃんは中国からの留学生。とっても世話焼きで親切な子だ。好きなタイプは「クール」。

好きな場所は

Lei Meifha

「中華ハオハオはオジサンの店ネ！それから高校前広場によくいくネ！」

いまほしいものは

Lei Meifha

「そうネ…ネックレスとかサンダルがほしいネ！」

友だちはだれ?

Lei Meifha

「なつきチャン、雫チャン、きいろチャンがメイファのトモダチネ！」

おすすめデートコース

高校前広場➡ゲームコーナー➡パンダ市立図書館➡中華ハオハオ
総予算2800円

中華ハオハオ。ときどき全メニュー半額に。1200（600）円

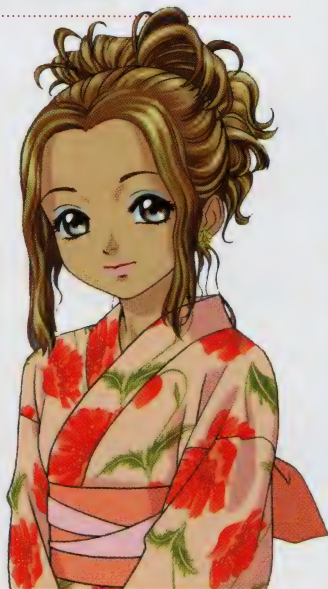
パンダ市イベント情報!!

パンダ公園でフリーマーケット！
いろんなものを売ったり買ったり！花ちゃんもお店を出してるゾ！

パンダビーチオープン！
夏といえば海！彼女と一緒に海水浴なんて、も一最高に楽しそうだね！

中華ハオハオ半額セール！
ハオハオのご主人の気まぐれで全メニュー半額になることがあるぞ！

パンダ神社の夏祭り
夜店にお化け屋敷など楽しみがいっぱい！ミス浴衣コンテストもあるぞ！

去年の「ミス浴衣」コンテスト、優勝者は白井あゆみちゃんだぁ！

ライバルはヤツらだ!!

1人用モードでライバルとして登場するのはこの3人！キミはとにかくこの3人と時には敵対し、時には協力しつつ、一番先に女の子のハートをゲットしなければならない！なぜならそれがキミの宿命だから！（←ちょ〜っと大げさすぎるかな〜？）。

佐藤大介

Daisuke Sato

見た目も話すことも一番まとも。それもそのはず性格は「ノーマル」だ

吉川知佳志

Chikashi Yoshikawa

どうやら北海道出身らしい。ちなみに性格は「ワイルド」なのだ

中山雪舟

Sessyu Nakayama

なぜか女性読者に人気。性格は「クール」…つーより何かヘンで魚マニア

おしえて!!中村さん!!

中村 心さん

「ゲッター」の企画担当。PANDA LOVE UNITの「人妻リーダー」になって欲しいとの声も（笑）

Q 人気投票で中村さんにも票が入ってますが…。

A すいません。実は自分で投票しました…。

…というのは冗談です（笑）。投票してくれた方、ありがとうございます！なんだかはずかしいですね。ぽっ。

Q 雪舟が妙に女の子に人気なんですが…狙ったんですか（笑）？

A 女のコ受けを狙ったつもりはないんですよ。

女のコと間違われるような美形キャラクターというイメージではあったのですが、それだけだとズルイので、性格を思いきり怪しくしました。気が弱いくせに一言多いキャラクターです。

Q 女の子に告白されるコツはありますか?

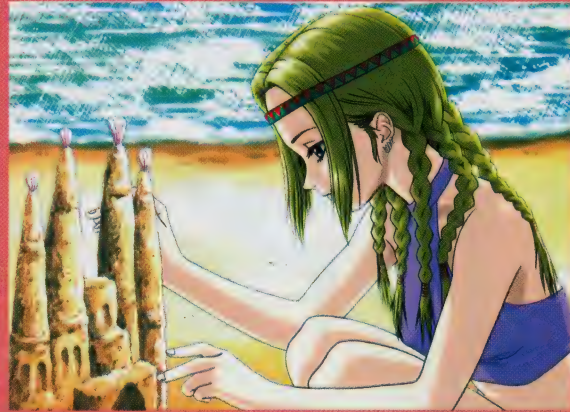
A ズバリ!「デートの約束をびっちり入れない!」こと!

約束が入ってると電話もかかってこないし、外で会ってもデートになってしまうからです。どちらかといえば、電話で告白してくるのを待つより、外出先で女のコから話しかけてくるようにしたほうが告白されやすいです。

特報!!これがレイカだ!!

さて、実は最低最悪(そこまでいうか)のお邪魔キャラであることが明らかになってしまった金剛寺麗香。今回はそのレイカについて徹底解剖してみよう！これさえ読んでおけばレイカに出っくわしても安心？

読者サービス、サービス!

ものすごく精密な砂のお城をつくっているきいろちゃん。すげー、よくぞここまで…

夏といえば花火！すいか割り！というわけでそういった光景を集めてみました。もうすぐ冬だけどね

パンダ高校青春白書

ゲッターラブ!!

さて、先月メンバーが決まった「PANDA LOVE UNIT」。今月はメンバー１人ずつを紹介してみよう。きみの好きなキャラクターを演じてくれるのはどんな子かな？

長田 梢
皆川真琴役。真琴の素直じゃない部分が自分に似てるんだって

高橋直子
綾木花役。自称「お笑い担当」…いや、マジで面白い人っす

吉岡愛美
森村雫役。現在はライブ活動を中心に活動しているそうだ

井上小麦
天海きいろ役。「踏まれても踏まれても立ち上がる小麦です！」

桜井恭子
伊東なつき役。「ときメモ」や「エタメロ」が好きなんだって

桜井 珠
リィ・メイファ役。自称「単純で扱いやすい性格」…あのね…

吉野りな
白井あゆみ役。「一度決めたことは最後までやる」のが長所！

ゲッターラブ!!CD状況報告

PANDA LOVE UNITに聞きました!!

7人にキャラクターになったつもりで一言ずつメッセージをもらったぞ。
長田梢さん（真琴）「『ゲッターラブ!!』一緒に楽しみましょう」
高橋直子さん（花）「うぃ〜っす！花ちゃんやでぇ。元気かぁ〜？」
吉岡愛美さん（雫）「とびっきりの元気な笑顔はみせられないけれど、あなたをやさしくみつめているわ」
井上小麦さん（きいろ）「買って…ネ」
桜井恭子さん（なつき）「みなさん、彼女にはぜひなつきを!!」
桜井珠さん（メイファ）「君も、おウチ帰ったら、手洗いうがい、『ゲッターラブ!!』をやるネ！」
吉野りなさん（あゆみ）「あゆみのイイトコたくさんみつけてネ！」

以上、「パンダラブユニット」のみなさんでした。さて、この7人が12/24にコンサートを行うことが決定！くわしいことは下を見てくれ！あ、ちなみに人気投票の結果は59ページにあるからそっちを見てね。

コンサートにご招待っ!

ゲッターラブ!! 〜パンダラブユニット〜 クリスマスコンサート
日時：12／24（木）
場所：目黒区民センターホール
開場：18：00
開演：18：30
このコンサートに400名様ご招待っ！行きたい人は住所、氏名、年令、電話番号を書いて、下のあて先にハガキで応募してね。しめ切りは12/16必着！
〒162-8462
東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号
ハドソンビル 株式会社ハドソン
『ゲッターラブ!!コンサート 64ドリーム係』
●1枚の券で入れるのは1人だけです

今回は、小粒な質問をたくさん集めてみました。「はみ出し仙人」を特集したようなもんじゃね。たまにはこういうのもええでしょう。

Q 「カセットの容量はほぼ無制限」ということですが、値段も高くなり、カセットのサイズも大きくなるのではないですか？
（三重県／三重で長野）

はい、その通りです。…ってわし書いてなかったっけ？　ただ、安価な大容量ROMが開発されればその限りではありません。例えば64メガのROMを4つ使うよりは、256メガのROMを1つ使った方が、サイズも小さくなるし値段も安くなるじゃろうて。『ゼルダ』は原稿書いとる時点で製品版がないからわからんが、多分256メガのROMを1つか、128メガを2つ使っておるんじゃないかのう？　パソコン用の64メガバイト（512メガ）RAMが、今はだいたい1万円を切る価格で小売りされておる。ROMとRAMの違いはあるが、現在の相場はそんな感じなのじゃ。昔話になるが、ネオジオのカセットを知っとるかな。スーファミが8メガとかの時代に100メガ級のゲームを出しとったんじゃが、弁当箱みたいなROMカセット使っとるんじゃよ。値段も2万とか3万してました。わし買ってたけど、あれは財布にも100メガショックです。

Q 『ポケモンピカチュウ』の容量の「8M+256KSRAM」ってどういう意味ですか？
（岡山県／土屋正志）

「8M」は問題ないな。後ろの「256KSRAM」じゃね。これはバックアップRAMの「SRAM」の容量じゃよ。1024K=1Mです。8メガのROMと、0.25メガの記憶用SRAMを積んでいます、ってな感じ。セーブデータがこの256Kの中に収められるんじゃ。

Q N64はどのくらいの色を表示できますか？
（岡山県／土屋正志）

同じく土屋君から。ハード的には最大で約43億色をサポートしておるが、普通は209万7152色の同時表示を行なっております。43億色使うと、それだけ画面表示用にメモリ食うし、処理も重くなるしな。今のところ43億色使っとるソフトはないようです。

Q ゲームボーイカラー用のTVチューナーは発売されませんか？
（広島県／はちくんの勢い　ほか数名）

本当は本郷さん向けの質問じゃがこちらで。任天堂は考えてないらしい。ゲームボーイ+チューナーユニットの値段で小型携帯液晶テレビが買えてしまうとか、そんなもんを付けるとデカくなってダサいとか、その辺が理由のようじゃな。それに、同時発色が56 色ではどうしようもなかろう。中間色などでうまくごまかせるのなら、あるいは…という気もしないでもない。ゲームボーイカラーが100万台売れれば、30人に1人がチューナーを買う程度でも十分商売になるからな。もし出るとしても任天堂からではないと思うよ。

Q リアルタイムムービーはレンダリングムービーの代わりになっているのですか？
（長崎県／オクトパスでイカ）

全く別モノだと考えてくれ。レンダリングムービーはいわゆる普通のムービーじゃが、こちらは高価なグラフィック製作専用機などを用いて作った物を、一枚絵の集まりとして保存した物。そのため、グラフィック処理機能に関係なく（全くではないが）、一枚絵を連続表示することで高度なグラフィックの動画を実現しておるわけじゃな。ゲーム機でビデオを見るようなもんじゃ。一方のリアルタイムムービーは、厳密に言うとムービーではない。ポリゴンキャラなどを、その場で計算してプログラム通りに動かすというものじゃ。もちろんそのゲーム機のグラフィック機能以上の事はできんよ。「ムービー」というよりは「キャラ劇」じゃね。

今月のデス仙人

引っ越し完了しました。新居は編集部から20分ほどというなかなかの立地です。ところで、ずっと前じゃがここでガスマスクをつけたわしの写真を公開したことがあった。それについて今ごろ質問が来たので答えるぞ。あれはイスラエル製で、アメリカのミリタリー屋から個人輸入したのじゃ。値段は10ドル足らずだったかの。わしは上野に行けば必ず中田商店に寄ったりするオタクじじいなのでした。現独軍の野戦服や旧東独軍の礼服（ドイツばっかじゃな）やらなんやらその他もろもろを奥さんに見られ、思いっきりイヤな顔されたヨ。戦争反対。

◆新居での仕事中のわしの視線。机の前は窓じゃが、深夜なのでカーテン閉め中。つまらん画像ですまん

Q ゲームボーイカラーはコードレスで対戦できるのですか。
（石川県／マッチ）

うーむ。赤外線機能はあくまでもデータ交換用ってことなので、難しいじゃろう。結構な量のデータが激しく行き来する対戦には向かないな。数秒に1度程度のやり取りですむ麻雀やトランプ程度なら、対応ソフトができるかもしれん。また、有効距離について埼玉県のミズのっちゃんが質問をくれました。どのくらい離れて大丈夫なのかってことじゃが、テレビのリモコン程度じゃな。角度にもよるが、3〜4メートルが限度じゃろう。もちろん、間に赤外線をさえぎる物がないことと、お互い向き合っていることが条件じゃ。

●はみだし仙人
特定のソフトの内容に関しての質問には基本的にお答えできませんので許してちょ。（東京都・デス仙人）

質問募集　謎や疑問に思うことがあったら、どんどん「デス仙人のN64教室まで」おハガキ下さい、じゃよ！

ピカチュウカーを10名さまにプレゼント!! (アメリカの話)

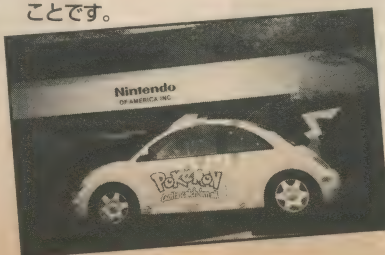
日本の皆様、お久しぶりです。こちらは『ゼルダ』一色のシアトルです。なんてったって、発売までにまだ1ヵ月もあるというのに予約殺到で、「予約開始、先着順にゼルダの特製Tシャツプレゼント」のお店には、行列が出来たという噂でした。次の日、現場検証しにゲームソフト店に潜入、店員さんの話によると半日で予約いっぱいになっているそうで、業界人達の予想では200万はいくんでないかい?と久しぶりの強気発言も飛び出しております。そんなこんなでアメリカ版『ポケモン』(こっちの人は、ポキモ〜ンと発音する)のことはす〜かり忘れて、サオヘンに内緒でカリブ海にバケーションにいっちゃったのでした。う〜楽しかった。

ところが、どうせ売れやしまいとタカを括っていたポケモンが、帰ってくるなり大評判になっているではないかいな。探りを入れると、アニメーションも、平日3時30分という中途半端な放映時間にもかかわらず、かなり成績の良い視聴率をあげているらしく、ゲームソフト自体も売れ行きは好調。前評判の悪さに落ち込んでいたNOAの人達もなんかウキウキモードがスイッチオンされておりました。よかったね。

それにしても私の売れ行き予想は、ことごとく外れます。なんたって、『ドラクエ』『スターフォックス』からはじまって、いままで「売れるだろーなー」と思うソフトはすべてシクシク状態。反対に「絶対売れねーよ」と思っているとなんだか大ヒットしているというのがここ10年の予想屋としての私でした。以後、これからは任天堂のすべてのゲームにケチをつけることにします。皆の幸せのために。

そういうわけで、「おめでとう、よかったね攻撃」をしにNOAを覗いてみたら、きゃ〜、可愛い。な〜んて可愛いピカチュウがお出迎えではありませんの。別に私がお出迎えされたわけではないのだが、この歳になると女性は、そのように考えたほうが幸せになれるということを悟るのであります。秋なのね。

これは、アメリカでのポケモン発売を記念してのデモンストレーションのひとつ、「ポケモンコンテスト! 10台のポケモンカーが当たるゾ、大懸賞〜!!」用に作られたポケモンカーなのです。ベースは最近リモデルで発売されたフォルクス・ワーゲン社の通称ビートル。で、ちょーど欲しいなーと思ってたのよ。あの、まるいシルエットをピカチュウに見立てたのはナイスアイデアであります。ポケモンファンでなくとも垂涎ものだよね。

広報の方にお願いして写真をとらせていただきながらアメリカでこのゲームがうけた理由を話し合ったのだけど、いままでのように好みについての国境がなくなりつつあるのではないかという意見が出てきました。つまり、いままでは、販売する側も日本人向きソフトとかアメリカ人向きソフトとか区別していたのに対し、ユーザーがソフトに関して経験を重ね、嗜好性が多様化した分、ジャンルを意識しなくなったのではないかと…、簡単にいうと面白いと思うものに日本、アメリカの区別はないっ。ということです。

◆ピカチュウのしっぽはとても折れやすいそうだ。なので、ドライバーさんは接着剤をず一っと持ち運んでいるとか

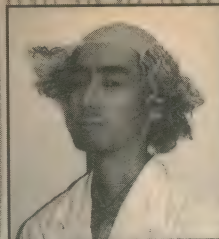
◆カリブ・ケイマン名物「かめ」のステーキ。

ところで10月31日はハロウインであります。今年も近所の子供達がお菓子を強奪しにやってくるので(これはもう、ほとんどムリヤリの世界です)、しかたなく業務用食料品店へ買い出しにいってきました(平均50人の子供が来るらしい。友達の家なんて100人来たこともあって、貯金を降ろしてお菓子を買った、なんて笑えない話もある)。そのアメリカンなシステムの業務用超巨大マーケットには食品ばかりではなく、今ホットなものなら何でも売っているのですが、なんとN64と『バンジョー』のパックセット(175ドル)とポケカメ、プリンターのセット(99ドル)なんてのも売っていて、ミョーにうれしかったのでした。30分位張り込んで調査したけど、買っていた人は見なかったな(子供がお母さんにおねだりして怒られてたけど)。

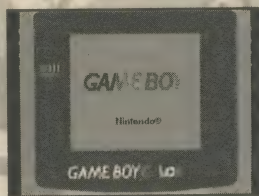
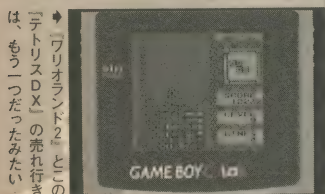
買い物に来ていたお母さんと小学校3年生位の男の子にポケカメについて話しかけてみたら、「なにこれ。初めて見たわ」というお母さんに子供も「クラスで1人だけもってる人いるよ」とはちょっと寂しい。でも、『ポケモン』はほとんどのクラスメイトは知っているらしく、その子も次のホリデイ(サンクスギビングデー)までにはおばあちゃんに買ってもらえるのだそうな(お母さんには断わられたらしい)。ポケカメが大ブレイクしなかった分『ポケモン』で挽回できてよかったね。

ドクトルエンドーのロクヨン大通り商店街

ROKUYON OHDOHRI SYOHTEN-GAI

商店街会長のお言葉

お得で楽しいゲームライフが送れるように、ソフトの売れ行きや相場の情報を中心にお届けするページが始まったのだ。読者アンケートの人気次第では増ページもあり得るかもしれない。勿論ページ消滅もあり得るけどね。

ゲームボーイカラー大売れ！

10月21日にゲームボーイカラーが発売されたけど、あっと言う間に売り切れ。俺が住んでいる横浜周辺ではどの店に行っても無かったのだ。だから買えなかった人も多いんじゃないかな（地域によっては余っている所もあったらしい）。任天堂の新発売ソフトやハードは、ローソンで予約できるものが多いから、発売日に確実に入手したいならここで予約するといいぞ（予約時に代金が必要だから注意してくれ）。今までの傾向からすると、ローソンでは発売日の約1ヶ月前から予約受付を開始するケースが多いように見受けられる。例えば12月18日発売予定の『ポケモンカードGB』が欲しいならば、ちょうどこの号が出る頃の11月18日前後から予約を開始していると思われるから、チェックしてみてくれ! もし予約し忘れたりして、こういった任天堂の人気商品が売り切れで手に入らないときは、普通のゲームショップよりも、「任天堂エンターテイメントショップ」があるデパート・玩具店・トイザらスなどの店の方が、比較的入荷量が多いようなので、早く手に入れたいならこちらを狙ってみるといいだろう。また、ローソンで取り寄せ出来ることもあるぞ。

➡『ワリオランド2』『テトリスDX』の売れ行きは、もう一つだったみたい

➡GBカラーは「ポケモンセンタートウキョー」に行けば手に入りやすかったらしい

●各ハードのお値段●

NINTENDO64	12000円
ゲームボーイカラー	8900円
ゲームボーイライト	5680円
ゲームボーイポケット	売り切れ
スーパーファミコンジュニア	6480円
AV仕様ファミコン	4980円
セガサターン	12800円
プレイステーション	16800円
ネオジオポケット	6600円

調査した11月7日には、ようやくGBカラー本体を見かけるようになっていた。でもやっぱり人気商品だけあって値引きは無し。GBポケットは、14日の値下げ直前に調査したため、いったん店頭から引き上げられて、売り切れになっていたのだろう。

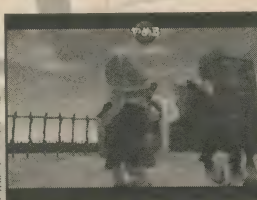
秋葉原でのお買い得ソフト

➡『イギーくんのぶらぶらぽよん』だ。「たこ焼きボール」という名称案もあったとか

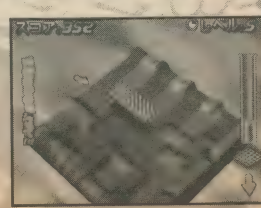
ここしばらく発売されたN64ソフトが少なかったせいもあって、今回秋葉原では特に新たなお買い得ソフトは見つからなかったが、『イギーくんのぶらぶらぽよん』が先月より1000円安くなって1980円だった。ちょっと地味なゲームだけど、アームを伸ばして塔のてっぺんを目指すという、分かりやすいゲーム内容だし、4人対戦も出来るから、この値段ならオススメだ。もちろん俺も速攻で買ったぞ。その他には、比較的最近に発売された『Let'sスマッシュ』『キラッと解決! 64探偵団』『全日本GT選手権』の3本は、どれも秋葉原での最安値が5680円と安定した価格だ。

➡『キラッと解決！64探偵団』は、売り切れの店もあった。4人で遊ぶと楽しい

俺はこれを買う！

➡ようやく『ゼルダ』で遊べる日が来た！慌てずじっくりと楽しみたい

次号までに発売されるソフトで、コレクターとして名高い(?)俺のお眼鏡にかなったものを紹介しよう。

- ゼルダの伝説　時のオカリナ
- ウエットリス
- バンジョーとカズーイの大冒険
- ピカチュウげんきでちゅう
- ゼルダの伝説　夢をみる島DX

今回はこの5本だ。任天堂のソフト4本は敢えて言うまでもないけど、特に注目しているのが『ウエットリス』だ。編集部に届いたサンプルロムで、ワシ・ケイ少佐・アンドレの3人が大ハマリして、激しいハイスコア争いが繰り広げられていたのだ。5800円と価格も安いことだし、これは本当に楽しみ。

➡意外なヒットとなるかもしれない「ウエットリス」。パズル好きなら絶対オススメ！

● はみだし大通り

「レアなソフトが売ってるよ」といった情報や、このページへの意見・要望・質問などを幅広く募集！巻末の住所の「商店街係」へおハガキか、CQE07011@nifty.ne.jpまでEメールを！

N64フォーラム
～読者の手紙から～

N64始まって以来のソフトが豊作な年末。アレもコレも絶対欲しい!! 来年こそはこのフォーラムも絶賛の嵐のコメントで埋め尽くされそうですな。ハイ。

リプレイの進化・真価
神奈川県・愚者旋転さん

ゲームのリプレイ映像というのは、見ていて、とてもおもしろい。自分の行動を別の角度から眺めることは、新鮮でもあり、得も言われぬ快感があるのだ。これは格闘ゲームやレースゲームに限ったことではなく、いろいろなジャンルのゲームにも言えるのではないだろうか。カッコよく演出されたリプレイは1つの作品になるのだと思う。そしてこのリプレイをさらに進化させることのできるハードがある。それは64DD。これを使えばさらにダイナミックなリプレイ映像が作れるのではないか? 例えば『スターフォックス64』。ゲームスタートから終了までの行動を全てDDに記録する。そしてリプレイ。単にコンピュータが演出した映像を見るだけでも楽しめるだろう。しかし64DDならばその映像に手を加えることもできるはずだ。カメラアングルを自由に動かす（これは『1080』でもできた）のはもちろん。自分で作曲した音楽や効果音をつけたり、劇的な場面ではスローモーションやリピート、残像処理などの多彩な特殊効果を施したり、長い部分はカットしたり、別の映像を挟み込んだりetc……。こうして出来上がった映像は、一人一人全く違う、世界にたった1つしかない自分だけの作品になるはずだ。そしてこういったものこそ、64DDならではの楽しさの1つなのではないだろうか。自分で映像を編集するおもしろさと、そしてさらにその映像を発表できるような場があれば、今までにないゲームの楽しさを作り出せるかも知れない。スターフォックスとスターウルフの決戦を自分で演出できたら映画顔負けの迫力になるぞ～! 見て～! 他の人のも見て～!!

リプレイによる自分らしさの表現。という点は新新だ。これからはゲームの腕を見るのではなく、リプレイの編集技術を見る時代が来るかもしれない。

発表の場なきゼルダ
東京都・ロクサーヌさん

先日行われた東京ゲームショウ。『FF8』に『ドラクエ7』、そしてドリームキャストと新しいゲームを予感させる大規模なショウでした。ただ、そこに『ゼルダ』はありませんでした。十数万人の来場者が『ゼルダ』を知ることなく、ゲームショウに満足して帰ったのです。何故、任天堂は出展しなかったのでしょうか? そしてスペースワールドも開催しなかったのでしょうか? 結局ゲームにしても何にしても、実際触ってみないとわからないことが多いじゃないですか。いくらゲーム雑誌の前評価が高いといっても、おそらく今の小学生や中学生は『ゼルダ』を知りません。その良さを知ることなく、他のゲームを購入するでしょう。これはユーザーだけでなく、開発者のみなさんもかわいそうです。せっかくの大作を発表の場のないまま、発売しなければいけなのですから……。延期の理由、中止の理由もないまま、「ほら、出たよ。買ってね」という態度にしかみえません。おそらく、ゲーム史上に残る『ゼルダ』なのに、その存在すら知らない人たちも出てしまう。僕はもう秋葉原で『ヨッシー』とかが1980円で売られているような姿を見たくありません。

良い作品は必ず良い評価が出るはず。じわじわと世間に浸透していけば『ゼルダ』は、かならず話題の中心になるはずだ。キミが信じているのならきっと大丈夫。ただ、任天堂の販売姿勢も今後は考えてもらいたいしだいだ。

カラーの魅力って
大阪府・京本さん

ゲームボーイカラーを発売当日に買いました。でも残念ながら同時発売のソフトには魅力を感じなかったので、昔のソフトで遊んでいます。なぜ、もっと魅力のあるソフトを同時発売にしてくれなかったのでしょうか? また、今までのユーザーに対しても何のフォローもありません。せめて、安く買えるようなクーポン券でもつけてほしかったです。任天堂はもっとユーザーを大切にしてほしいです。1999年は64DDも発売されるようですが、ぜひ、魅力のあるソフトを同時に発売してください。そして、64ユーザーにフォローをしてください。よろしくおねがいします。

突然というか、あっと言う間に発売されてしまったゲームボーイカラー。直前にライトを買ってしまったユーザーにはフォローのしようがない。ユーザーへのケアを大切にしていかなければ21世紀は生き残っていけないような気がするのだが、みなさんはどうお感じになられただろうか?

読者アンケートから

●この号が出ているころは、みんな『ゼルダ』に夢中なんだろうなぁ。あ、もちろん64ドリームは読みますので安心して。（埼玉県／りおりお）

●任天堂の販売姿勢には疑問。もっとがんばってほしい。
（東京都／PONY）

●やった～、また『ゴエモン』が出るぞ～。このお正月に絶対クリアするんだ。（千葉県／星野昭博）

●ドリームキャストが発売で、各専門雑誌にドリームの文字が。本家64ドリームはどうするのですか?
（兵庫県／レッカー移動）

●『ピカチュウげんきでちゅう』を娘のクリスマスプレゼントに考えています。発売日は大丈夫でしょうか?
（愛知県／高村慶子）

●2周年プレゼントは、欲しいモノがたくさんあって迷いました。結局『ゼルダテレカ』にしてしまったんだけど、応募数多そうだよなぁ。
（東京都／姫のテレカも）

●編集部のみなさんはもう『ゼルダ』や『バンジョー』で遊んでいるんですよね。ズルイよ!!
（埼玉県／菅原義昭）

●今年の年末は遊びたいソフトがたくさんあって超うれしいです。
（広島県／長瀬真弓）

●はみだしフォーラム

Q 『バンジョー』を実際に触った感じはどうですか？（東京都・るめ）さん

A これ本当に傑作。できれば『ゼルダ』の前に発売して、もっと盛り上げてほしかったなぁ。おすすめです。

原稿募集 読者の皆さんのN64に対しての様々な思いをお聞かせください。文字数は400～800字くらい。書式は問いません、書きやすい方法で送ってね！ あて先は右記を参照。

ちょいと狭くなっちゃったけど、読者のみんなのゲームに賭ける情熱は不滅！今月も行くぜぇぇぇっ！

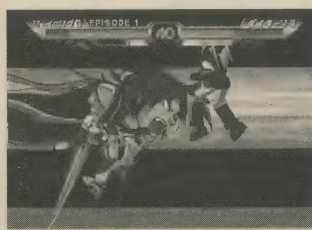
実況パワフルプロ野球5
パワプロの面白さ
愛媛県・パワプロやろうよ！

パワプロをやったことがある人はまず、サクセスにはまったことでしょう。試合をするよりもサクセスで選手を育てることに一生懸命だったはずです。オールAの選手、多彩な変化球を持つ投手を目指して。でもある日、それにあきてやらなくなってしまう。ついにはパワプロ自体をもやらなくなってしまう人がいます。ぼくもいいかげん、サクセスはあきてきました。でもぼくは、パワプロの他の楽しみ方を知っていたので今でも続けています。それは、ペナントモードのことです。

皆さんはペナントモードを最後までやったことがありますか？自分が育てた選手を使ってペナントを勝ち抜くのは、けっこう面白いと思います。一生懸命育てた選手でホームランを打ったときや完封したときなどの嬉しさは、いつもの倍です。もしも、サクセスプレイヤーを自分が使うと強すぎて試合にならないという人は、その選手を相手チームにすればいいのです。相手が強い分やりがいがあります。もしホームランを打たれても、「育てた恩を忘れやがって」なんて言わずに「大きくなったなぁ」とか言ってやってください。時間はすごくかかるけど、まだやったことのない人は、これから始めてみてはどうですか？

サクセスで頑張れば頑張るほど、逆にペナントでつらい思いをしなきゃいけないってのは面白いね。自分との戦いになるわけだ。がんばってみようぜ！

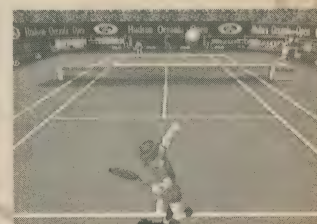
スーパーロボットスピリッツ
パイロットになりきれ！
山口県・濱崎棟先

ぼくは第4次からのスパロボ好きなので、N64でスパロボものが出ないかなーと思っていました。そのねがいは7月17日にかなった！しかし、SLGではなく格闘！格闘があまりとくいじゃないぼくでも、スパロボを動かせる……と思うと買わないわけにはいきませんでした。結果は……買ってよかったです！ぼくの学校にはスパロボ好きが多いので話題もできました。でも本当にいいところはパイロットになりきれるところです。なりきるというのは大切です。格闘下手のぼくも、スーパーロボットを動かし、パイロットになりきることで楽しく上達していきました。そして、個人的に好きな機体ばかりなので今でもわくわくしてやっています。一番いいよな～と思うのはストーリーモードのオープニングデモ。ダンバインかっこよすぎ！しかし残念なところがあります。それは機体が少し少ないかな？と思うところです。格闘に向いてる機体はもう少しいたはずです（個人的にはエヴァ出てくれ）。でも、ぼくの中ではゴールデンアイと並ぶくらい評価が高いので、スパロボが好きな人はぜひやってみてください。

もちろん必殺技を出すときは技の名前も叫ぼうぜ。あと、「エヴァ」はアクションゲームとして64に登場することが決定。こっちも期待大だ！

Let's スマッシュ
バニーガールの女の子
大阪府・浦　彰宏

イギリスのウィンブルドンで開かれるテニスの4大大会の1つ、全英テニス選手権大会（女子）に現れた新星は、鮮紅色のバニースーツと不敵なオーラに身を包んだ女の子だった。右手には、焦げの付いた油くさいフライパンが握られている。決勝の対戦相手である、テニス界の若き女王チンギスも、このコスプレ女に動揺してか、ストロークにいつものキレがなく、あっさりとボールを返されている。……コスプレ女のマッチポイント、女王の世代交代が近づいていた。

これはN64初のテニスゲーム、『Let's スマッシュ』のお話である。このゲームはテニスを目的とするよりも、目的のためにテニスをする方がダンゼン楽しい。バニーガールのコスプレは私の趣味の世界であるが、ほかにもサンタ、猫、怪獣、天使や悪魔などのアイテムがたくさん揃えられているのでコスプレ道具集めにハマることができる。COMレベルを最高にしないと、試合がかったるい作業になるけどね。だけどよくありがちな、おまけの方が面白いゲームではない。かんじんのテニスそのものが実にアツくなれるから、良作たりえるのである。左右の揺さぶりだけじゃ勝てない。平面テニスは通用しない。立体的で奥行きのあるテニスをやらなければいけないのは、現実のそれと酷似している。これは3Dスティックが可能にした、ゲームの中のリアリティだ。コミカルさを演出してはいるが、はっきりとわかる。

それにしても、なんという充実ぶりだろうか。ハドソンはスポゲーは、『Let's スマッシュ』のほかにもサッカーゲームを出しているが、それも言うに及ばず良作であった。欲を言えば、テニスにはABCで表すデータ以外の要素もたくさんあるから、それも選手の能力に取り入れてほしかった。そしてキャラメイクに関しても、『パワプロ5』のサクセスみたいにしてほしかった。まだまだ進化の余地はある。次のスポゲーに期待したい。

そうそう、見かけのコミカルさにだまされると痛い目見るんだよね、このゲーム。ミニゲームも面白いし、たいへんよくできてると思うぞ

はみだしインプレ
日本シリーズも終わって、野球ファンとしてはひと段落、ってかんじ。でも『パワプロ5』はまだまだ熱いぜ！最強選手を育ててペナント勝ち抜いてやる！（大分県・名倉カツヒロ）

●原稿のあて先●　〒102-0074　東京都千代田区九段南1-5-13　毎日コミュニケーションズ　64ドリーム編集部「N64フォーラム」「ドリームインプレッション」係まで　FAX 03(3230)0675

特別企画 編集部がオススメする 発売中&近日発売N64ソフト

今回は『ゼルダ』以外!

『ゼルダ』のためにN64を買った君へ!『ゼルダ』で再びN64を取り出した君へ!そして『ゼルダ』を待ちわびてきたN64一筋の君へ!全ての人のために、すぐに遊べる64オススメソフトを編集部が厳選して紹介するぞ。毎月「秋葉原~」で掲載していた読者オススメの発売中ソフトランキングもついてるので、参考にしてくれ。

※ゲームタイトル下の日付は発売日。表示価格は定価（実売価格はもっと安いよ）、PTはオススメと推す編集部員1人につき1PTで換算

ACT ▶ アクション

スーパーマリオ64

任天堂●96年6月23日●4800円●8PT

本誌でも何度もお勧めソフトとして紹介した秀作。全15コースで、120個のスターを集めてピーチ姫を助け出そう。ゲームバランス、動き、グラフィック、どれも世界最高峰の逸品だ。

バンジョーとカズーイの大冒険

任天堂●98年12月6日●6800円●7PT

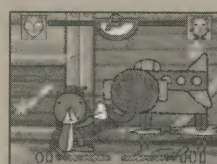
宮本茂氏に「『マリオ』を越えた」と言わしめた傑作。言葉通り、磨きのかかったキャラの動き、謎解き等のゲームバランスは最高。すぐに親しみがわくキャラのかわいさと世界観も魅力だ。

コレもオススメ ヨッシーストーリー(3PT)、ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ(2PT)、がんばれゴエモン~ネオ桃山幕府のおどり~(2PT)

格闘アクション

RAKUGAKIDS

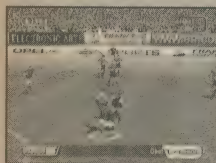
コナミ●98年●7月23日●6800円●5PT

魔法のクレヨンで誕生した愉快なキャラが登場。キャラは育成も可能で、ペラペラの紙みたいな楽しい動きをするぞ。操作感やタイミングのとり方、技の派手さは格ゲーファンにも納得だ。

コレもオススメ 飛龍の拳ツイン (2PT)

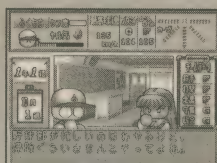
SPT ▶ スポーツ

FIFA ROAD TO WORLD CUP~ワールドカップへの道~

エレクトロニック・アーツ●98年4月24日●6800円●5PT

98年のフランスワールドカップを、登場国172カ国、6400人の選手データ付きで完全再現。1次予選からワールドカップを体験しよう。もちろん操作感、レスポンスも非常に良いデキだ。

実況パワフルプロ野球5

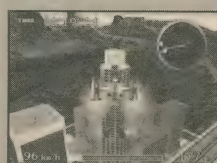
コナミ●98年3月26日●7800円●4PT

高校野球編の「サクセスモード」が大好評。友情あり恋愛ありの3年間で選手を育て、プロ入りしよう!もち、野球そのものも行き届いた作りで、実際の野球へのこだわりを感じさせる。

コレもオススメ 実況Jリーグ パーフェクトストライカー(3PT)、実況パワフルプロ野球4(3PT)、1080°スノーボーディング(3PT)、バーチャル・プロレスリング64 (2PT)

SLG ▶ シミュレーション

パイロットウィングス64

任天堂●96年6月23日●9800円●6PT

3種類の乗り物で大空を飛び回り、数々のミッションで得点条件をクリア。SHT、ACT、時間制限の要素などがちりばめられ、飽きさせない作りだ。ミニゲームも豊富。ハマリ度高し!

コレもオススメ シムシティ2000 (2PT)

SHT ▶ シューティング

ゴールデンアイ

任天堂●97年8月23日●4800円●8PT

米国のゲーム大賞受賞作。数々の武器を駆使し、謎を解きながらスパイ活動を行う1人プレイも素晴らしいが、4人対戦プレイは特にイケル!編集部が総力をあげてオススメする1本だ。

スターフォックス64

任天堂●97年4月27日●4800円●5PT

行き届いたSHTシステム、操作感の良さ、オールレンジモードの3D空間を最大限まで使いきった爽快感、ミッションにのめりこめる魅力的なキャラとストーリー性。振動以上に内容が◎。

コレもオススメ 時空戦士テュロック (3PT)、ワイルド チョッパーズ (2PT)、ナイフエッジ (2PT)

ADV ▶ アドベンチャー

ワンダープロジェクトJ2

エニックス●96年11月22日●9800円●6PT

感動の名作コミュニケーションアドベンチャー。かわいらしい機械の少女、ジョゼットに人のココロを教えてあげつつ、彼女と一緒にプレイヤー自身も成長しよう。コントローラパック込みで、実売価格はお手頃。

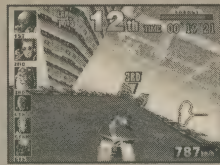
RAC ▶ レース

マリオカート64
任天堂●96年12月14日●4800円●7PT

4人集まったら白熱のレース、1人ならタイムアタックに燃えろ。アイテムもパワーアップして登場だ。3DスティックとLRボタンでキメるドリフトの爽快感は、他では絶対味わえないぞ。

F-ZERO X
任天堂●98年7月14日●5800円●6PT

時速1000キロを越える超高速ホバーレース。24の定型コースの他、プレイするたびにコースが自動生成されるモードも搭載。対COM戦ではなんと30台同時のレースが可能なのだ。

コレもオススメ ウェーブレース64（3PT）、ディディーコングレーシング（3PT）、トップギア・オーバードライブ（3PT）

PUZ ▶ パズル

ウエットリス
イマジニア●98年11月27日●5800円●5PT

水がもれないように地形上にブロックを組み、もれた水がいっぱいになるとゲームオーバー。単なるテトリスの変形版？と思いきや、これがハマる！現在編集部人気NO.1のパズルなのだ。

コレもオススメ 進め！対戦ぱずるだま～闘魂！まるたま町～（3PT）、ぷよぷよSUN64（2PT）

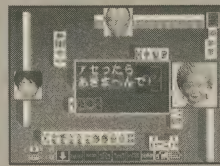
TAB ▶ テーブル

ゲッターラブ!!
ハドソン●98年12月4日●6800円●6PT

ねらった女の子と一番早くラブラブになろう！という、みんなでわいわい楽しめる恋愛ボードゲーム。編集部員たちが気に入りすぎて、個別の連載ページまで始めたのはご存知の通り。

麻雀MASTER
コナミ●96年12月27日●9800円●3PT

思考ルーチンがとても良く、実戦に近い緊張感が味わえる。月送りで進むストーリーモードのリーグ昇格や数々のタイトル戦で勝ち抜くと、キャラが絡んだプチストーリーも楽しめるぞ。

コレもオススメ プロ麻雀　極64（2PT）、森田将棋64（2PT）

ETC ▶ その他

ポケモンスタジアム
任天堂●98年8月1日●6800円●5PT

君がGBで手塩にかけて育てたポケモンが、大迫力の対戦を披露する。もちろん図鑑もカラーCGで見ることができるぞ。本作で登場するのは40匹だが、どれも人気・実力ともに粒ぞろいだ。

コレもオススメ デザエモン3D（2PT）、ぬし釣り64（2PT）

読者のオススメ発売中ソフト

順位	PT	タイトル	発売元●ジャンル●発売日
1	735	ゴールデンアイ007	●SHT●任天堂●97/8/23
2	726	F-ZERO X	●RAC●任天堂●98/7/14
3	663	マリオカート64	●RAC●任天堂●96/12/14
4	651	スターフォックス64	●SHT●任天堂●97/4/27
5	567	ポケモンスタジアム	●ETC●任天堂●98/8/1
6	501	実況パワフルプロ野球5	●SPT●コナミ●98/3/26
7	483	スーパーマリオ64	●ACT●任天堂●96/6/23
8	138	ワンダープロジェクトJ2	●ADV●エニックス●96/11/22
9	132	がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～	●ACT●コナミ●97/8/7
10	123	ヨッシーストーリー	●ACT●任天堂●97/12/21
11	96	チョロQ64	●RAC●タカラ●98/7/17
12	81	実況パワフルプロ野球4	●SPT●コナミ●97/3/14
12	81	ディディーコングレーシング	●RAC●任天堂●97/11/21
14	75	パイロットウィングス64	●SLG●任天堂●96/6/23
15	72	1080。スノーボーディング	●SPT●任天堂●98/2/28
15	72	スーパーロボットスピリッツ	●格闘ACT●バンプレスト●98/7/17
17	69	実況ワールドサッカー～WORLD CUP FRANCE'98～	●SPT●コナミ●98/6/4
18	66	ウェーブレース64	●RAC●任天堂●96/9/27
19	63	ぷよぷよSUN64	●PUZ●コンパイル●97/10/31
20	51	ブラストドーザー	●ACT●任天堂●97/3/21

※PT数は64ドリーム11月号読者アンケート集計結果より

先月『F-ZERO』に奪われた1位を『ゴールデンアイ』が奪還！なお、このランキングを掲載するページは、来月号から変更する予定です（現在検討中）。

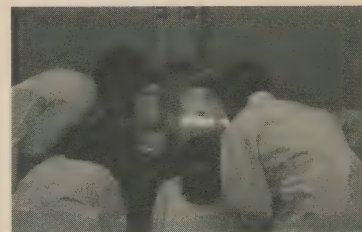
編集部のオススメ新作ソフト

順位	PT	タイトル	発売元●ジャンル●発売日
1	59	MOTHER3（仮）	●任天堂●RPG●未定
2	44	悪魔城ドラキュラ黙示録	●コナミ●ACT●99年春
3	32	オウガバトル3 Person of Lordly Caliber	●クエスト●SLG●今冬
4	31	スーパーマリオRPG2（仮）	●任天堂●RPG●未定
5	28	がんばれゴエモン でろでろ道中オバケてんこ盛り	●コナミ●ACT●98/12/23
6	24	牧場物語2	●パック・イン・ソフト●SLG●99年2月
7	23	テュロック2（仮）	●アクレイムジャパン●SHT●今冬予定
8	20	巨人のドシン（仮）	●開発/パーラム(MGM)●ETC●未定
9	18	闘魂炎導2	●ハドソン●SPT●98/12/26
10	16	ウィンバック	●コーエー●ACT●99/2/26
10	16	ピカチュウげんきでちゅう	●任天堂●ETC●98/12/12

※PT数は、各編集部員が期待順にソフト名をあげ、その順位によって加算したもの

こちらは未発売のソフトで、本誌編集部員が期待してるもののランキング。1位の『MOTHER3』は編集部ですら情報がほとんどないんだけど、以前聞かせていただいた開発スタッフのお話や、音楽、開発環境の雰囲気から期待は無限に膨らんでいるのだ。2位『ドラキュラ』は、先日のゲームショウで、予想以上のいい出来に驚いたぞ。また4位『テュロック』は拡張4メガラム増設で、すんごい美麗画像になるようなのだ（もちろんゲーム性も期待！）。

発売中N64ソフトはこの年末で約100本！

この原稿を書いている日（10/28）に、ちょうど『マリオパーティ』のサンプルが編集部に到着、これもすごく面白かったぞ。ともあれ、発売中ソフトが100本近いN64、まだ遊んでないソフトがあれば、初心者はもちろん、ずっと64一筋だった君も、どんどん遊んでみてね。今回紹介したように、今までやらなかったのが惜しいくらいのいいゲームがたくさんあるから。なお好評の「新作ソフトカタログ」は、新作が増えすぎて、ページが足りないというれしい悲鳴につき、休載中。連載を中止したわけではないので、近い内に復活したいぞ。

◆そういえば『ゴールデンアイ』で画面を仕切って遊んだこともあったなぁ…。いい作品はやり方を変えて、何度も楽しめるね

▲『マリオパーティー』を早速プレイ。おもしろい！こんなふうに実際にプレイした上で、オススメソフトを推挙しているのだ

おめでとう!

64ドリーム創刊2周年記念

読者プレゼント当選者発表!

創刊2周年記念の読者大プレゼントへの応募、ありがとう!当選者が超多いため、今月はこのページで全員の名前を発表だ。また、気になる当選倍率も特別サービスで大公開しちゃうぞ。

●NINTENDO64
京都府/水野久美
滋賀県/内林杏奈
東京都/鈴木舟太

●コントローラブロス
兵庫県/井関智晴
東京都/下川　穣
北海道/工藤加奈子
大阪府/大野浩司
愛知県/村瀬義祐

●64ドリームバックナンバー1年分
石川県/山谷鷹司

●『ゼルダの伝説 時のオカリナ』テレカ
奈良県/宮井俊也
神奈川県/中尾　創
北海道/中田　央
三重県/立木清裕
北海道/清水勇貴

●『ヨッシーストーリー』テレカ
島根県/田中秀治
鹿児島県/山元義輝
広島県/山道秀映
新潟県/遠藤晴久
三重県/方田隼人

●ポケモンフレンズ4
大阪府/堀　映里奈
千葉県/菊池貴恵
大分県/野村省悟

●ヨッシーフレンズ
大阪府/松田慶子
長崎県/古賀勇太
島根県/中尾貴美子

●ポケモンくるりんワールド
新潟県/長沢真美

●カービィフレンズ
神奈川県/脇田愛理
鹿児島県/酒匂啓輔
埼玉県/高橋由香

●ポケットモンスター電動歯ブラシ
長崎県/佐藤裕子

●ポケットモンスター ルームランプ2
東京都/藤山敏雄
福岡県/中森創子
滋賀県/佐々木清弘

●ドラえもんメロディー マスコット
福島県/菅野博行
山口県/安村　剛
兵庫県/吉川暢輝
北海道/和田　剛
愛知県/伊神三重子

●ポケットモンスター指人形
栃木県/栗原雄己
千葉県/三木美歩

●ポケモンレジャーシート
千葉県/鈴木　誠

●ウルトラマン イルミネーションカーライト
栃木県/蕪木孝文
島根県/梶野晋平
大阪府/藤田佳子

●ナリタブライアンG1 5連勝 メモリアルコレクション
島根県/佐藤雅之
静岡県/若月恵祐

●スーパーロボット大戦 熱血コレクション
千葉県/市川洋平
愛知県/橋口慎一郎

●ポケットモンスター ソフトキーホルダー6
神奈川県/木村友香
鳥取県/山崎貴之
長野県/若林陽介

●ポケットモンスターピカチュウ (DXシリーズ)
和歌山県/掘田絵里
大阪府/花井美仁
愛知県/源田雅裕

●ポケットモンスター X'masぬいぐるみ
東京都/土橋宥恵
兵庫県/中野里紀
兵庫県/石崎美文

●GB忍たま乱太郎えあわせ チャレンジパズル
静岡県/松尾　悠
東京都/神山大樹

●ポケットモンスター フィギュア&ポケモンロック
愛知県/武野将和
埼玉県/横路理央
東京都/山本真美
福島県/横木達明
兵庫県/有馬正芳

●ライトキーホルダー NEWピカチュウ
兵庫県/辻本雅昭
三重県/沢田　彬
石川県/山下琴代

●ライトキーホルダートゲピー
茨城県/高須健太
茨城県/小師　昭

●ポケットモンスター ぬいぐるみマグネット
愛知県/竹内八重
静岡県/生田真規

●Nintendoムービーコレクション
岐阜県/澤田豊伸
島根県/長屋幸一郎
滋賀県/林　亮太郎

●Nintendoゲームボーイ ポーチコレクション
富山県/木村友美
熊本県/田川綾依子
愛知県/朝倉　賢
千葉県/高沢光介
埼玉県/碇谷智美

●みつけてピカチュウ しっぽでバンバン
長崎県/中村夏日人
静岡県/渡辺一毅
福岡県/上口　瞳

●ひかってヒトカゲ
大阪府/阪下文生
埼玉県/上浦伊三男
栃木県/日向野智和

●ちびコロスタンプ
埼玉県/佐々木美礼

●うるさいニャース
佐賀県/前田瑞穂
山形県/伊藤真理
岐阜県/石井大介

●ピカチュウのかかっTEL
千葉県/小野桂子
佐賀県/野口大輔
熊本県/小山智久

●GBスティック
山梨県/伊藤直人
大阪府/鶴田正彦
福島県/鍋島大地
青森県/鳴海拓介
群馬県/山下心路

●ミニポケキーチェーン
静岡県/八木健次
宮城県/斉藤紀子
北海道/野尻清貴

●ピカチュウのノート&下敷きセット
京都府/岩本浩平
香川県/香川達也
兵庫県/肥後友香

●おしゃべり電卓&めざまし
埼玉県/荻野法子
岡山県/ひぐちゆう
埼玉県/阿部仁美

●ピカポケ
長野県/早野眞人
京都府/松井理恵
広島県/岡川　聡

●マルチポケット
神奈川県/冨川真弓

●64カセットケース
愛知県/小澤正基
大阪府/田中　陽

●ゲームボーイパック ポケットモンスター
大阪府/寺井秀明
岡山県/畑本敏晴

●64ソフトケース
宮崎県/三樹英和
静岡県/石川　諒
神奈川県/西村　陽

●64プレイラック
愛媛県/河野大人
兵庫県/小林史弥
福井県/濱坂　司

●64キャリーバッグ
東京都/小野正樹
埼玉県/堀川和希
東京都/浅野伸次

●ポケットハロキティーベルトケース
千葉県/斉藤彩華
東京都/山下陽介
石川県/中條康弘
長野県/降旗紀幸

●ゲーム機用バッグ
山梨県/深沢巧太

●NEWファミコンクリーナー
熊本県/与儀宗徳
兵庫県/日笠恭裕
東京都/佐貫祐介
岩手県/千葉泰裕
大阪府/柴田賢佑

●チョロQ64&チョロQ HONDA限定モデル
富山県/福富崇博
山口県/和田裕美
滋賀県/清水優介

●ロックマン&フォルテ(下敷き付) &日本ハムファイティー君グッズ
東京都/城之内祐貴
兵庫県/松本　亮
沖縄県/下地一樹

●64ドリーム表紙ポスター
神奈川県/丸山雅博

●中植茂久特製色紙
千葉県/森川真湖
東京都/千原一紘
北海道/手塚美紀

●ひみつデータ入りポケカメ
富山県/尾島圭祐

●特製サンバセット
山口県/梶村美千代

●ポケモン4点セット
東京都/高田　翼

●ポケモンどてら
広島県/赤処雅文

●改造GBポケット
青森県/星原幸宏

●激戦Uボート
東京都/足利典胤

●C.ディオールのイヤリング
京都府/前田　等

●もっちーお宝セット
山口県/山本　浩

●コントローラブロス (クリアパープル)
神奈川県/吉田智洋
埼玉県/奥住　満
愛知県/鈴木啓介

●イギーくんボール
沖縄県/松田洋之

●装甲騎兵ボトムズビデオ 途中までセット
茨城県/黒沢京子

(敬称略)

倍率が高かった!

順位	賞品	倍率
1	改造GBポケット	126.0
2	チョロQ64&チョロQ HONDA限定モデル	117.3
3	ひみつデータ入りポケカメ	67.0
4	NINTENDO64	65.0
5	『ゼルダの伝説 時のオカリナ』テレカ	60.8
6	コントローラブロス(クリアパープル)	46.7
7	64ドリームバックナンバー1年分	45.0
8	64プレイラック	36.3
9	中植茂久特製色紙	30.0
10	NEWファミコンクリーナー	27.0

↑上位10位中、半数の5つが編集スタッフからのプレゼントなのだ。手作りを含めて、他では手に入らないレアものが多かったからね

倍率が低かった!

順位	賞品	倍率
1	ポケモンくるりんマスコット ジャンボピカチュウ	0.0
1	ポケモンくるりんマスコットパート3	0.0
1	ピカチュウのらくがきボード	0.0
4	マルチポケット	0.3
4	ポケモンくるりんワールド	0.3
4	ちびコロスタンプ	0.3
4	ポケモンレジャーシート	0.3
8	ライトキーホルダートゲピー	0.7
8	ポケットモンスターぬいぐるみマグネット	0.7
10	ポケットハロキティーベルトケース	0.8

↑倍率0.0は、残念ながら応募者がゼロだった賞品だ…。こんなカンジで、応募すれば必ず当たったプレゼントがなんと12個もあったのですよ

コレが(たぶん)最後だ!当選のコツを伝授!

左の倍率は、1.応募〆切期間内であり、2.住所など必要事項が記入されているハガキを算出したもの。最近、郵便番号の桁がふえたせいか、町名や番地しか書いてないものが急増中。これじゃ、賞品が送れないぞ。また、アンケート回答へのお礼が賞品なので、必ず記入してね。あと、今回は必ず当たる賞品があったけど、倍率を想像して賞品を選ぶことも大事だね。なお今回の平均当選倍率は13.3倍。これはかなり当たりやすい数字だ。何度も言うけど、切手代もタダだし、とにかく応募することが当選の大前提だ。今後もたくさんのご応募、待ってるよ。

←今回は大プレゼントにつき、銃を持った兵士が見守る中での厳正な抽選が行われた(一部ウソ)

←倍率1位の改造GBを提供したマッシーは「作った甲斐がありました」とのこと。来年も楽しみだ

『ゼルダ』完成記念

●『ゼルダの伝説 時のオカリナ』プロデューサー

宮本 茂 ロングインタビュー

Insolent Child!
You'd better remember my name!
I am Ganondorf!
And soon,
I will rule the world!

SHIGERU MIYAMOTO Long Interview

ゲームでしか味わえない感動がある──。テレビCMのキャッチコピーだ。ちょっと大げさに聞こえるかもしれないが、1998年11月21日、『ゼルダ』をプレイした誰もが「このキャッチは決して誇張ではなかった」と感じることになるだろう。そして、宮本さんのインタビュー記事を読めばますますその感動は深まるはずだ。64ドリームでしか味わえない感動がここにあるのだ。

⬆オカリナを手にする宮本さん。このオカリナにサインをいただいたので、読者にプレゼントいたします！　詳しくは別冊「攻略ヒントブック」の最後のページをご覧ください

『ゼルダの伝説』は究極の――インタラクティブムービーなんです。

SHIGERU MIYAMOTO

PROFILE

みやもと しげる／1952年、京都生まれ。77年に金沢美術工芸大を卒業し任天堂に入社。今年、アメリカで「ゲームの殿堂」入りを果たし、『ゼルダの伝説』発売の5日前に46歳になったばかり。

今年の1月頃がいちばん辛かった

――『ゼルダ』の完成おめでとうございます。

宮本　ありがとうございます。『ゼルダ』ではこんなに仕事をするはずなかったんやけどねぇ。「ホントはプロデューサーやったんやけどなぁ」ってブツブツ言ってたんです（笑）。でも楽しかったですよ。やっぱり作るっておもしろいですね。人が作っているのを見てブツブツ言うだけではねぇ。でも、作り出すと当事者になってしまって、いいわけするほうの立場になるんですよ（笑）。

――やっぱりつらいことも…。

宮本　やりたいと思っていることが「全部時間内にできるんだろうか」って不安になりましたね。今年の1月頃がいちばん苦しかったです。プログラマーの体調とか相談しながらやるわけでしょ。長い間やっているとデザイナーなんかも疲れてきているしね。かといってできていないモノを見るのもいやなんですね。何もいない地形を歩いていると「これじゃあ地形がかわいそうだ」って。あの頃がいちばん苦しかったですね。

夏以降に登場した「ウシ」

――それでは、さっそく質問を…。

宮本　実際に触ってみました？　「遊び」もずいぶん入ったでしょう。

――「遊び」が入ったのって夏以降ですよね。あれからが開発の追い込みだったんだなあって（笑）。

宮本　も～、ホントに（笑）。「遊び」のリストはけっこう早い時期から上がっていたんですけどね。やっぱり優先順位みたいなのがあって、プログラマーの仕事がひと段落するまでは新しいモノは入れられないんです。ですから「かかし」や「カエル」、それに「笑う石」（ゴシップストーン）なんかはずーっと企画書の段階で止まっていたんです。

――いつでも入れられたネタだったんですか？

宮本　そうね。プログラマーが空けばね。書きはじめると3日くらいですんじゃうんですけどね。モデラーはまずお城の人とか作らなアカンし、そこに「かかしを作ってくれぇ～」って言っても聞いてもらえないんです。「カエル…？　そんなんストーリーに関係ないようなものを作る暇はないんだ！」って（笑）。でも、最後は彼らにも余裕ができて「この際だから、馬ばっかしのロンロン牧場にもウシを作ってあげましょうか？」って（笑）。

⬆最後の最後で登場することになったウシさん

開発室の壁全体が仕様書

――アイデアを思いつかれたときは手帳に書いたりするんですか？

宮本　最近は手帳くらいしか書かへんやったんやけど、やっぱりさすがに『ゼルダ』はねえ。この仕事に再突入してからは、またポストイットに逆戻り（笑）。机周りはもうホントにポストイットだらけで、たまに整理したりするんですが、あとから読んでも意味がわからんことがあるんです（笑）。ただ一言「大丈夫か？」って書いてあるだけで。なにが「大丈夫」なんかなあ？って（笑）。

――自分で書いたわけですから、大事なネタなんでしょうね。

宮本　うん。でも忘れてしまうくらい長い期間貼ってあるネタもあるんですよ。意味がわかんなくてもホカすのが不安でねえ。ひょっとして何か重要なキッカケになるかもしれんから「もうちょっと貼っておこう」って。ポストイットの汚れ具合で、「これはもうホカしてもいいか」とかね（笑）。

――アイデアは会社で思いつかれることが多いんですか？

【ハミダシ宮本さん】 Q 完成記念パーティは開かないのですか？ A やらなアカンとは思っているんですけどねえ。会社はやってくれないし…（笑）。昔は「打ち上げしようか」なんて話になっても10人くらいで行けたんですけど、50人くらいになるとねえ

◆オカリナを手にする宮本さん。このオカリナにサインをいただいたので、読者にプレゼントいたします！　詳しくは別冊「攻略ヒントブック」の最後のページをご覧ください

『ゼルダの伝説』は究極の――インタラクティブムービーなんです。

宮本 茂

SHIGERU MIYAMOTO

PROFILE

みやもと しげる／1952年、京都生まれ。77年に金沢美術工芸大を卒業し任天堂に入社。今年、アメリカで「ゲームの殿堂」入りを果たし、『ゼルダの伝説』発売の5日前に46歳になったばかり。

今年の1月頃がいちばん辛かった

――『ゼルダ』の完成おめでとうございます。

宮本　ありがとうございます。『ゼルダ』ではこんなに仕事をするはずなかったんやけどねぇ。「ホントはプロデューサーやったんやけどなぁ」ってブツブツ言ってたんです(笑)。でも楽しかったですよ。やっぱり作るっておもしろいですね。人が作っているのを見てブツブツ言うだけではねえ。でも、作り出すと当事者になってしまって、いいわけするほうの立場になるんですよ(笑)。

――やっぱりつらいことも…。

宮本　やりたいと思っていることが「全部時間内にできるんだろうか」って不安になりましたね。今年の1月頃がいちばん苦しかったです。プログラマーの体調とか相談しながらやるわけでしょ。長い間やっているとデザイナーなんかも疲れてきているしね。かといってできていないモノを見るのもいやなんですね。何もいない地形を歩いていると「これじゃあ地形がかわいそうだ」って。あの頃がいちばん苦しかったですね。

夏以降に登場した「ウシ」

――それでは、さっそく質問を…。

宮本　実際に触ってみました？　「遊び」もずいぶん入ったでしょう。

――「遊び」が入ったのって夏以降ですよね。あれからが開発の追い込みだったんだなあって(笑)。

宮本　も～、ホントに(笑)。「遊び」のリストはけっこう早い時期から上がっていたんですけどね。やっぱり優先順位みたいなのがあって、プログラマーの仕事がひと段落するまでは新しいモノは入れられないんです。ですから「かかし」や「カエル」、それに「笑う石」(ゴシップストーン)なんかはずーっと企画書の段階で止まっていたんです。

――いつでも入れられたネタだったんですか？

宮本　そうね。プログラマーが空けばね。書きはじめると3日くらいですんじゃうんですけどね。モデラーはまずお城の人とか作らなアカンし、そこに「かかしを作ってくれぇ～」って言っても聞いてもらえないんです。「カエル…？　そんなんストーリーに関係ないようなものを作る暇はないんだ！」って(笑)。でも、最後は彼らにも余裕ができて「この際だから、馬ばっかしのロンロン牧場にもウシを作ってあげましょうか？」って(笑)。

◆最後の最後で登場することになったウシさん

開発室の壁全体が仕様書

――アイデアを思いつかれたときは手帳に書いたりするんですか？

宮本　最近は手帳くらいしか書かへんやったんやけど、やっぱりさすがに『ゼルダ』はねえ。この仕事に再突入してからは、またポストイットに逆戻り(笑)。机周りはもうホントにポストイットだらけで、たまに整理したりするんですが、あとから読んでも意味がわからんことがあるんです(笑)。ただ一言「大丈夫か？」って書いてあるだけで。なにが「大丈夫」なんかなあ？って(笑)。

――自分で書いたわけですから、大事なネタなんでしょうね。

宮本　うん。でも忘れてしまうくらい長い期間貼ってあるネタもあるんですよ。意味がわかんなくてもホカすのが不安でねえ。ひょっとして何か重要なキッカケになるかもしれんから「もうちょっと貼っておこう」って。ポストイットの汚れ具合で、「これはもうホカしてもいいか」とかね(笑)。

――アイデアは会社で思いつかれることが多いんですか？

宮本　そうですね。でもアイデアがまとまるのは仕事が終わってからのほうが多いですね。ですから、ポケットのなかにはいまだに丸めたメモなんかが入っているんです(笑)。(ポケットのなかを両手で探りながら)チューインガムの紙のようにあちこち入っているんですよ。ほら、このように(笑)。

――ほんとだ(笑)。ちなみにそれには何が書かれてあるんですか？

宮本　(小さく丸めたポストイットを開きながら)これはねえ…。「大吉！」…違うか(笑)。「剣からパチンコのとき、かたづけないようにする」…って書いてありますね。できていますね、このシステムは(笑)。かたづける絵をとばして、一気にパチンコに持ちかえるとか、そういう仕様ですね。

――なるほど。

宮本　それに、開発室の壁全体にいろんな色やカタチのポストイットが貼られていて、つまり壁そのものが仕様書になっていたんです。いままでの仕事は机の上でできましたし、『マリオ64』でも、壁にスチレンボードを貼って、その上で処理していたんですが、『ゼルダ』くらいに大作になるともうそれでは追いつかないんですね。でも「この壁、コピーできへんなあ」って(笑)。

◆これが宮本さんのポケットから出てきたポストイット。読めるかな？

『ゼルダ』発売延期の真相

――それではちょっとキツイ質問を。『ゼルダ』はかつてないほど難産だったと思うんですけど、その最大の理由は何だったのですか？

宮本　(しばし沈黙)…。そう難産でもないんですよ。ぼく自身が本格的に『ゼルダ』の仕事に関わりはじめたのは1年くらい前なんです。そう、97年のスペースワールド用に展示するバージョンをまとめるあたりからですね。ですから難産に見えるとしたら、単純にいままで誰も『ゼルダ』のようなゲームを作ったことがなかったからということでしょう。出来あがってみると、誰もが「こんなゲームはいままでなかったよね」って感じてもらえると思うんです。そのようなゲームを作るのにどのくらい時間がかかるものなのか、まったく見当がつかなかったんですね。でも「『ゼルダ』の続編だから2年でできるかなあ」って予定を先に組んでしまったんですよ。プロとしては恥ずかしい話ですが、いつも前例のないことをやる仕事なので許してください。

――いや、とんでもないです。

宮本　それに、今回は対等に肩を並べるディレクターが5人ほどいまして指揮系統がわかりにくくなっていたんですね。そこで「年をとっているのがいちばん上やろう」(笑)ってことで、ぼくが現場に入ったんです。それからは、クリエイター同士のズレを補正したり、あまり入れこみすぎて作っているものは正常に動作しなくなることもあるので「このくらいに落としてくれ」とか指示するようにしたんです。その削る作業がけっこう大変だったですね。

――それにしても、度重なる発売延期でしたね。しつこいですけど(笑)。

宮本　やっぱりねえ、いろいろ入れ替えたいシステムがあったりしたんですよ。たとえば馬なんかに使っているスキンアニメーションなんかもいろんなキャラに流用していきたかったんですよ。リンクにしても97年のスペースワールドのときは、帽子はなめらかだけど、腕とかほかの部分は角張っていたんですね。そのあたりをどんどん修正していったわけなんです。

――スキンアニメーション…。

宮本　スムージングといいますか、面と面のつなぎをなめらかにする技術のことですね。その技術も最新のやつとか、処理の軽いやつとかピンからキリまであるんです。その技術研究とか、いろんな基本システムを作っていて、97年の11月の時点では半分できていたんですけど、それらをぜんぶ『ゼルダ』のシステムに取りこむのに結局数カ月かかってしまって、ちょっと4月の発売はムリだろうということになったんです。そのかわり、かなりよくなったとは思っています。あと、N64自体のマイクロコードもバージョンアップされていまして、『ゼルダ』で使っているのは最新版なんですよ。今年の春が過ぎたころに上がってきて、すでにサードパーティにも供給されているんですけど、これでかなり処理が速くなりました。

――ほかに作り直された部分は？

宮本　ディレクターの人たちに「『ゼルダ』を単調なゲームにしたくない」という思いがとても強くあって、わりとマルチにいろんなダンジョンに行けるように作ってあるんです。そこにいろんなサブイベントやミニゲームをバーッと入れていくと、全部マルチになってワケがわからなくなってしまうんですね。ですからメインのシナリオのほうをわりと一本道に作り替えたんですよ。その作業を春からやりましたね。ですからマリオクラブで最初のほうのバージョンで遊んでくれた人たちのなかには「前のバージョンのほうが突き放されたような深みがあってよかった」という人もいますね。けど、たくさんの人に遊んでもらいたいですから、そのへんをわかりやすくしたんです。

『マリオ64』と同時に開発がスタート

――開発着手はN64のスタート時期からだったんですか？

宮本　うん。企画はその頃からスタートして、当時ぼくは『マリオ64』にべったりだったんでスロースタートでやっていました。『マリオ64』と別に『ゼルダ』の3Dの基本システムを作ってもムダになるんで、『ゼルダ』のほうではモーションキャプチャーやほかの実験をやっていたんですね。

――最初はどんな画面だったんですか？

宮本　96年のショーのムービーで見ていただいたやつですね。そこでは剣を使った戦闘とライティングがテーマだったですね。水に光が反射して壁に映るとか、宝箱を空けるときにリンクの顔にライトがあたるとか。で、あの頃から光源としてのナビィが動き回るというような実験もやっていましたね。それらのことを全部同時にやろうとすると処理が重くなってしまうんですよ。ですからそれらをどの範囲までやれるものなのか、実際のプログラムを作ってテストしていたんです。そのような予備期間がだいたい1年くらいありましたね。

◆96年のスペースワールドで公開された開発中の画面

◆よろいを着ている「ドドンゴ」にはスキンアニメーションを使っていないとか

【ハミダシ宮本さん】Q 完成記念パーティは開かないのですか？　A やらなアカンとは思っているんですけどねえ。会社はやってくれないし…(笑)。昔は「打ち上げしようか」なんて話になっても10人くらいで行けたんですけど、50人くらいになるとねえ

【ハミダシ宮本さん】Q ケポラ・ゲボラって二重人格という設定で…。　A そう。それをやろうと思っていたんですけど、そうするとクリスマスに間に合わなくなってしまうのでガマンしたんですね。あと半年あれば…(笑)

宮本　そうですね。でもアイデアがまとまるのは仕事が終わってからのほうが多いですね。ですから、ポケットのなかにはいまだに丸めたメモなんかが入っているんです(笑)。(ポケットのなかを両手で探りながら)チューインガムの紙のようにあちこち入っているんですよ。ほら、このように(笑)。

――ほんとだ(笑)。ちなみにそれには何が書かれてあるんですか?

宮本　(小さく丸めたポストイットを開きながら)これはねえ…。「大吉!」…違うか(笑)。「剣からパチンコのとき、かたづけないようにする」…って書いてありますね。できていますね、このシステムは(笑)。かたづける絵をとばして、一気にパチンコに持ちかえるとか、そういう仕様ですね。

――なるほど。

宮本　それに、開発室の壁全体にいろんな色やカタチのポストイットが貼られていて、つまり壁そのものが仕様書になっていたんです。いままでの仕事は机の上でできましたし、『マリオ64』でも、壁にスチレンボードを貼って、その上で処理していたんですが、『ゼルダ』くらいに大作になるともうそれでは追いつかないんですね。でも「この壁、コピーできへんなあ」って(笑)。

⬆これが宮本さんのポケットから出てきたポストイット。読めるかな?

『ゼルダ』発売延期の真相

――　それではちょっとキツイ質問を。『ゼルダ』はかつてないほど難産だったと思うんですけど、その最大の理由は何だったのですか?

宮本　(しばし沈黙)…。そう難産でもないんですよ。ぼく自身が本格的に『ゼルダ』の仕事に関わりはじめたのは1年くらい前なんです。そう、97年のスペースワールド用に展示するバージョンをまとめるあたりからですね。ですから難産に見えるとしたら、単純にいままで誰も『ゼルダ』のようなゲームを作ったことがなかったからということでしょう。出来あがってみると、誰もが「こんなゲームはいままでなかったよね」って感じてもらえると思うんです。そのようなゲームを作るのにどのくらい時間がかかるものなのか、まったく見当がつかなかったんですね。でも「『ゼルダ』の続編だから2年でできるかなあ」って予定を先に組んでしまったんですよ。プロとしては恥ずかしい話ですが、いつも前例のないことをやる仕事なので許してください。

――いや、とんでもないです。

宮本　それに、今回は対等に肩を並べるディレクターが5人ほどいまして指揮系統がわかりにくくなっていたんですね。そこで「年をとっているのがいちばん上やろう」(笑)ってことで、ぼくが現場に入ったんです。それからは、クリエイター同士のズレを補正したり、あまり入れこみすぎて作っているものは正常に動作しなくなることもあるので「このくらいに落としてくれ」とか指示するようにしたんです。その削る作業がけっこう大変だったですね。

――それにしても、度重なる発売延期でしたね。しつこいですけど(笑)。

宮本　やっぱりねえ、いろいろ入れ替えたいシステムがあったりしたんですよ。たとえば馬なんかに使っているスキンアニメーションなんかもいろんなキャラに流用していきたかったんですよ。リンクにしても97年のスペースワールドのときは、帽子はなめらかだけど、腕とかほかの部分は角張っていたんですね。そのあたりをどんどん修正していったわけなんです。

――スキンアニメーション…。

宮本　スムージングといいますか、面と面のつなぎをなめらかにする技術のことですね。その技術も最新のやつとか、処理の軽いやつとかピンからキリまであるんです。その技術研究とか、いろんな基本システムを作っていて、97年の11月の時点では半分できていたんですけど、それらをぜんぶ『ゼルダ』のシステムに取りこむのに結局数カ月かかってしまって、ちょっと4月の発売はムリだろうということになったんです。そのかわり、かなりよくなったとは思っています。あと、N64自体のマイクロコードもバージョンアップされていまして、『ゼルダ』で使っているのは最新版なんですよ。今年の春が過ぎたころに上がってきて、すでにサードパーティにも供給されているんですけど、これでかなり処理が速くなりました。

――ほかに作り直された部分は?

宮本　ディレクターの人たちに「『ゼルダ』を単調なゲームにしたくない」という思いがとても強くあって、わりとマルチにいろんなダンジョンに行けるように作ってあるんです。そこにいろんなサブイベントやミニゲームをバーッと入れていくと、全部マルチになってワケがわからなくなってしまうんですね。ですからメインのシナリオのほうをわりと一本道に作り替えたんですよ。その作業を春からやりましたね。ですからマリオクラブで最初のほうのバージョンで遊んでくれた人たちのなかには「前のバージョンのほうが突き放されたような深みがあってよかった」という人もいますね。けど、たくさんの人に遊んでもらいたいですから、そのへんをわかりやすくしたんです。

『マリオ64』と同時に開発がスタート

――開発着手はN64のスタート時期からだったんですか?

宮本　うん。企画はその頃からスタートして、当時ぼくは『マリオ64』にべったりだったんでスタートでやっていました。『マリオ64』と別に『ゼルダ』の3Dの基本システムを作ってもムダになるんで、『ゼルダ』のほうではモーションキャプチャーやほかの実験をやっていたんですね。

――　最初はどんな画面だったんですか?

宮本　96年のショーのムービーで見ていただいたやつですね。そこでは剣を使った戦闘とライティングがテーマだったですね。水に光が反射して壁に映るとか、宝箱を空けるときにリンクの顔にライトがあたるとか。で、あの頃から光源としてのナビィが動き回るというような実験もやっていましたね。それらのことを全部同時にやろうとすると処理が重くなってしまうんですよ。ですからそれらをどの範囲までやれるものなのか、実際のプログラムを作ってテストしていたんです。そのような予備期間がだいたい1年くらいありましたね。

⬆96年のスペースワールドで公開された開発中の画面

⬇よろいを着ている「ドドンゴ」にはスキンアニメーションを使っていないとか

操作の話

剣の操作を使い分けられるようになると、気持ちがいいんです。

ジャンプ斬りをするにはZトリガー＋Aボタン。練習してね

アクションボタンで操作が楽に

——早い段階では「操作が難しい」という評価もあったようですが。

宮本　操作系に関してはかなり直しました。それにレスポンスについてもすごく迷ったんです。マリオのようにスイスイ動かせると臨場感がないし、演技を大げさにするとストレスがたまってくるんですね。ですから、モーションのつなぎなどをカットして、手応えがすぐに伝わってくるように改造しました。

——アクションボタンというアイデアはもともとあったんですか？

場所によってはアクションアイコンが「つかむ」「のる」を交互にぷるぷるするが、そこは我慢だ

宮本　そうです。ぼくら制作者側がこのシーンではリンクが転がったほうがいいとか、ここではカンバンを読んだほうがいいとは思っていても、プレイヤー側が作者と同じ感覚を持っているわけではないので、アクションアイコンで表示することによって保証してあげたかったんです。『マリオ64』ではカンバンの前で「読もう」って思っても、ジャンプしてしまったりして、そのへんの感覚がすごくイヤだったんですね。ですから、やりたいことに即座に反応するアクションアイコンを作ろうっていうことになったんです。

——あれ、アタマがいいですよね。

宮本　あれ、けっこう手間がかかっているんですよ。でも、壁に向かって押し続けたときに、アイコンがぷるぷるしてしまうんですが、そこはガマンしてもらわないと。あれを止めると反応が鈍くなってしまうんです。

『ゼルダ』は「進む」が基本

——97年E3のバージョンではアクションボタンがBボタン、剣はAボタンだったと思うんですが…。

宮本　よく覚えてますねえ(笑)。

——それを入れ替えた理由は？

宮本　えーと、わかりやすく言うと、いままでゲームを遊んできた人のほとんどが「Aボタンで決定、Bボタンでキャンセル」っていう考え方をしますよね。

——宮本さんが作った思想ですね。

宮本　そう。で、ぼくは今回、『ゼルダ』では「キャンセル」をなくしてしまって「AもBもすべて"進む"でやる」って宣言してしまったんですよ。ところがマリオクラブでモニターをとったら「Bボタンでキャンセルしたい」っていう声が寄せられたんです。それで、しばらく『マリオ64』なんかで遊んでみて、そのあと『ゼルダ』をやってみると確かにイヤなんですよ。で、しょうがないから「Aボタンで進む」「Bボタンでキャンセル」にしようと。そうなってくると、基本のいろんなアクションをAボタンでやらなければいけなくなってくるわけです。Bボタンでカンバンを読んだりするのは非常に不自然なのでね。もともと『ゼルダ』は、もっと剣と盾を使うゲームにするつもりだったんですよ。ところが剣を使うことがそれほどメインでもなくなってきたので、AとBを入れ替えることにしたんです。でも、よう覚えてましたねえ(笑)。それを入れ替えたのも今年の夏だったんですね。

「ジャンプ斬り」は重要なワザなのだ

——「剣を使うことがそれほどメインでなくなった」というのは？

宮本　いや、なんていうのかな。Aボタンをタメて回転斬りするよりは、3Dスティックや Z トリガーの組み合わせで使うほうが多くなったかなということなんです。

——確かに回転斬りはあまり使わないですね。それより、強いキャラを相手にしたときのバック宙や横っ飛びのようなアクションが大切に感じますね。

宮本　そうやね。即座に逃げて…。あと、ぼくはジャンプ斬りを回転斬りの代わりになるくらい重要なワザにしたかったんですよ。うまく使うとダメージがほとんど2倍になるんで。ちょっとした敵はジャンプ斬り一発で倒せて気持ちいいんですけどね。でも操作に慣れていないと戸惑うんですよね。

——ジャンプ斬りしたいのにデングリ返りしちゃったり(笑)。

宮本　ぼくはもともと、剣の使い方が複雑になるかなと思っていたんですけど、わりと連打しているだけでもいいという感じになったんですね。で、ジャンプ斬りはボタンを分けたんですよ。組み合わせで出すというのは難しいんで。

——連打だけでも勝てるけど、ちゃんと縦、横、ジャンプって使い分けると美しい戦闘ができますよね。

宮本　そう、気持ちがいいんです(笑)。カンバンも斜めに切れるしね。

オートジャンプにした意味

——ところで、「ジャンプ命」の宮本さんにとってオートジャンプは異端ではないんでしょうか？

宮本　これまでジャンプゲームを作ってきたぼくらやから、やってもいいと思

【ハミダシ宮本さん】 Q ゲームの賞のなかにカメラ賞などがあればいいですね。 A ホントにカメラとかデモとかは別の部隊で作っているので、そのような評価があったらうれしいですよね。あと、ダンジョン・オブ・ザ・イヤーとかね(笑)。

操作の話

剣の操作を使い分けられるようになると、気持ちがいいんです。

アクションボタンで操作が楽に

――早い段階では「操作が難しい」という評価もあったようですが。

宮本　操作系に関してはかなり直しました。それにレスポンスについてもすごく迷ったんです。マリオのようにスイスイ動かせると臨場感がないし、演技を大げさにするとストレスがたまってくるんですね。ですから、モーションのつなぎなどをカットして、手応えがすぐに伝わってくるように改造しました。

――アクションボタンというアイデアはもともとあったんですか？

◆場所によってはアクションアイコンが「つかむ」「のる」を交互にぷるぷるするが、そこは我慢だ

宮本　そうです。ぼくら制作者側がこのシーンではリンクが転がったほうがいいとか、ここではカンバンを読んだほうがいいとは思っていても、プレイヤー側が作者と同じ感覚を持っているわけではないので、アクションアイコンで表示することによって保証してあげたかったんです。『マリオ64』ではカンバンの前で「読もう」って思っても、ジャンプしてしまったりして、そのへんの感覚がすごくイヤだったんですね。ですから、やりたいことに即座に反応するアクションアイコンを作ろうっていうことになったんです。

――あれ、アタマがいいですよね。

宮本　あれ、けっこう手間がかかっているんですよ。でも、壁に向かって押し続けたときに、アイコンがぷるぷるしてしまうんですが、そこはガマンしてもらわないと。あれを止めると反応が鈍くなってしまうんです。

『ゼルダ』は「進む」が基本

――97年E3のバージョンではアクションボタンがBボタン、剣はAボタンだったと思うんですが…。

宮本　よく覚えてますねえ(笑)。

――それを入れ替えた理由は？

宮本　えーと、わかりやすく言うと、いままでゲームを遊んできた人のほとんどが「Aボタンで決定、Bボタンでキャンセル」っていう考え方をしますよね。

――宮本さんが作った思想ですね。

宮本　そう。で、ぼくは今回、『ゼルダ』では「キャンセル」をなくしてしまって「AもBもすべて"進む"でやる」って宣言してしまったんですよ。ところがマリオクラブでモニターをとったら「Bボタンでキャンセルしたい」っていう声が寄せられたんです。それで、しばらく『マリオ64』なんかで遊んでみて、そのあと『ゼルダ』をやってみると確かにイヤなんですよ。で、しょうがないから「Aボタンで進む」「Bボタンでキャンセル」にしようと。そうなってくると、基本のいろんなアクションをAボタンでやらなければいけなくなってくるわけです。Bボタンでカンバンを読んだりするのは非常に不自然なのでね。もともと『ゼルダ』は、もっと剣と盾を使うゲームにするつもりだったんですよ。ところが剣を使うことがそれほどメインでもなくなってきたので、AとBを入れ替えることにしたんです。でも、よう覚えてましたねえ(笑)。それを入れ替えたのも今年の夏だったんですね。

「ジャンプ斬り」は重要なワザなのだ

――「剣を使うことがそれほどメインでなくなった」というのは？

◆ジャンプ斬りをするにはZトリガー＋Aボタン。練習してね

宮本　いや、なんていうのかな。Aボタンをタメて回転斬りするよりは、3DスティックやZ トリガーの組み合わせで使うほうが多くなったかなということなんです。

――確かに回転斬りはあまり使わないですね。それより、強いキャラを相手にしたときのバック宙や横っ飛びのようなアクションが大切に感じますね。

宮本　そうやね。即座に逃げて…。あと、ぼくはジャンプ斬りを回転斬りの代わりになるくらい重要なワザにしたかったんですよ。うまく使うとダメージがほとんど2倍になるんで。ちょっとした敵はジャンプ斬り一発で倒せて気持ちいいんですけどね。でも操作に慣れていないと戸惑うんですよね。

――ジャンプ斬りしたいのにデングリ返りしちゃったり(笑)。

宮本　ぼくはもともと、剣の使い方が複雑になるかなと思っていたんですけど、わりと連打しているだけでもいいという感じになったんですね。で、ジャンプ斬りはボタンを分けたんですよ。組み合わせで出すというのは難しいんで。

――連打だけでも勝てるけど、ちゃんと縦、横、ジャンプって使い分けると美しい戦闘ができますよね。

宮本　そう、気持ちがいいんです(笑)。カンバンも斜めに切れるしね。

オートジャンプにした意味

――ところで、「ジャンプ命」の宮本さんにとってオートジャンプは異端ではないんでしょうか？

宮本　これまでジャンプゲームを作ってきたぼくらやから、やってもいいと思ったんですよ。あれくらいの冒険はしてもいいって。なんでもかんでもジャンプして、なんかピョンピョンピョンピョン落ちつきなく跳んでるリンクっていうのがイヤだったんですよ。リンクには、すこし勇者としての落ちつきを持ってほしいなあと(笑)。だから、ジャンプするにしてもカッコよくいこうと。ホントはダイビングするにしても、もっといろんなジャンプポーズを入れるはずやったんですよ。場所によっては頭から飛び込んで、それでゴロンと回るとか。そういったことはオートジャンプだったらできるんですよ。ふつうのジャンプだったら跳んだ瞬間に前に何があるかわからないんですけど、オートジャンプだったら地面が切れた場所で自動的に跳ぶようになっているでしょ。その下に深い池があったとすると、ダイビングポーズに切り替わるようにすればいいわけです。あと数カ月あればやれたのに(笑)。

◆高い所から飛び降りるときは必ず3Dスティックを前に倒すようにしよう。そうすればリンクが前まわりしてダメージを受けないのだ

Z注目で楽しいチャンバラ

――あと『ゼルダ』最大の特徴でもある「Z注目」を採用したのは？

宮本　基本的にはカメラのためですね。『マリオ64』のカメラをもっと扱いやすくしたいと思ったんです。『マリオ64』のカメラってオートで動いていますけど、できるだけマニュアル感覚のオートにしたいと。それでZを押した瞬間にかならず自分の前方を見る。それとカメラを固定したままカニ歩きするというのがいちばん必要なテクニックなのでね。で、それをやっているところに、システム担当の小泉が「敵と1対1でチャンバラをしたい」と言ってきたわけなんです。

――ロックオンのほうが後から追加された仕様だったんですね。

宮本　そう。それですごく楽になりましたね。『マリオ64』のようにすぐ隣に敵がいるのに蹴れないとか、そのようなストレスはなくなりましたね。ただ、ロックオンで別の弊害もでてきましてね。あっちへ行こうと思っているのに逆の方向を向かされたりとか、いろいろあったんで、ロックオンできる対象の数を減らしたり、距離を調整したりでだいぶ時間がかかりました。

とても感動的なカメラワーク

――カメラワークもすごくすばらしいですね。そのようなノウハウはどのように培われたんですか？

宮本　スタッフのなかの映画好きのメンバーでデモチームというのを作りまして、彼らが自分たちで演技をつけて、それをカメラに収めていったんです(笑)。5人くらいで、ずーっとシナリオやコンテにそってやってましたね。

――カメラでマニュアル操作ができるのは頭上視点と正面を向くくらいですが、それなのにストレスをほとんど感じないですね。

宮本　オートカメラはその場面に応じて設定されているんです。橋の上ではどんなカメラ位置がいいのかとか、壁をどのようにチェックするかというところで動いていますね。実際、カメラのプログラムはリンク自身と同じくらいにデカいんです。たぶんCD-ROMだったら動かへんやろうなと思いますね。

――リンクが登山道を登っているときは、カメラ位置がちょっと下になりますが、それはわざとですか？

宮本　それはね、基本システムなんですけど、リンクがどのような斜面に立っているかによって角度が変わってくるんです。だから、橋の上に行くと、谷底を見おろしたようなアングルになりますよね。まあ、カメラというのはプレイヤーがどういう状態にいるのかというのをいかに処理時間を少なくチェックするかというのが基本ですね。それにワンシーンずつ問題があるところは直していきました。マリオクラブでもチェックしてもらっていたのは「ここのカメラは前のアングルのほうがよかった」とか「壁にカメラが当たってやりにくい」とか。カメラに関してはいろんな試行錯誤がありましたね。

◆Zトリガーを押してロックオン。この状態でカニ歩きやバック宙の練習をしっかりやっておこう

城下町のシーンは技術見本

――城下町だけが固定カメラというのは何か意味はあるんですか？

宮本　それは、今後に向けての実験なんですけど、N64でどれくらいのことができるのか、ひととおり把握しておこうということなんです。城下町だけはたくさんの人や犬がいっぱい動きますよね。その群れはすべてポリゴンで、ホネが入っているんでかなりの処理量なんです。でも、背景は平面でできているんですけど、バーチャルボックスっていう技術で3次元の景色風に見せているんですね。家のなかでも2種類あってタロンの家のように全部がポリゴンでできているようなところもあれば、お店屋さんのように1枚絵でできているところもあるんです。

――1枚の紙に絵を描いてそれを輪にしたようなものなんですか？

宮本　まあ、そのような感じですね。けれども、実際には立体で絵を描いてあるので、壺があるようなアタリがついているところにはリンクはそこで止まるんです。でも、その壺は向こうの壁に描いてあるんですね。つまりだまし絵なんです。それをバーチャルボックスって言いまして、この技術に関しては、N64の精度はかなり高いんですよ。

◆いろんなお店があって、とてもにぎやかな城下町。でも夜になってしまうと…

――城下町のシーンは、とあるRPGに似ているという声もありますが。

宮本　他のハードだとムリをして描いているので、途中で引っかかったりすることもあると思うんですが、「N64だともう少しうまくできますよ」っていう技術見本みたいなものですね。だから、これでアドベンチャーゲームを作るのはカンタンなんです。まあ、サードパーティさんに向けてのPRということで(笑)。これで『バイオ』作りませんか？　岡本さん(笑)

【ハミダシ宮本さん】 Q ゲームの賞のなかにカメラ賞などがあればいいですね。 A ホントにカメラとかデモとかは別の部隊で作っているので、そのような評価があったらうれしいですよね。あと、ダンジョン・オブ・ザ・イヤーとかね(笑)。

【ハミダシ宮本さん】 Q 太陽や月がすごくリアルにできていますね。 A 「データが入らなくてもいいから朝日を作りたい」ってみんな言っていましたからね。どのくらいのスピードで時計を流すかとか、いろいろ調整をしたんです。

ったんですよ。あれくらいの冒険はしてもいいって。なんでもかんでもジャンプして、なんかピョンピョンピョンピョン落ちつきなく跳んでるリンクっていうのがイヤだったんですよ。リンクには、すこし勇者としての落ちつきを持ってほしいなあと(笑)。だから、ジャンプするにしてもカッコよくいこうと。ホントはダイビングするにしても、もっといろんなジャンプポーズを入れるはずやったんですよ。場所によっては頭から飛び込んで、それでゴロンと回るとか。そういったことはオートジャンプだったらできるんですよ。ふつうのジャンプだったら跳んだ瞬間に前に何があるかわからないんですけど、オートジャンプだったら地面が切れた場所で自動的に跳ぶようになっているでしょ。その下に深い池があったとすると、ダイビングポーズに切り替わるようにすればいいわけです。あと数カ月あればやれたのに(笑)。

↑高い所から飛び降りるときは必ず3Dスティックを前に倒すようにしよう。そうすればリンクが前まわりしてダメージを受けないのだ

Z注目で楽しいチャンバラ

――あと『ゼルダ』最大の特徴でもある「Z注目」を採用したのは?

宮本 基本的にはカメラのためですね。『マリオ64』のカメラをもっと扱いやすくしたいと思ったんです。『マリオ64』のカメラってオートで動いていますけど、できるだけマニュアル感覚のオートにしたいと。それでZを押した瞬間にかならず自分の前方を見る。それとカメラを固定したままカニ歩きするというのがいちばん必要なテクニックなのでね。で、それをやっているところに、システム担当の小泉が「敵と1対1でチャンバラをしたい」と言ってきたわけなんです。

――ロックオンのほうが後から追加された仕様だったんですね。

宮本 そう。それですごく楽になりましたね。『マリオ64』のようにすぐ隣に敵がいるのに蹴れないとか、そのようなストレスはなくなりましたね。ただ、ロックオンで別の弊害もでてきましてね。あっちへ行こうと思っているのに逆の方向を向かされたりとか、いろいろあったんで、ロックオンできる対象の数を減らしたり、距離を調整したりでだいぶ時間がかかりました。

とても感動的なカメラワーク

――カメラワークもすごくすばらしいですね。そのようなノウハウはどのように培われたんですか?

宮本 スタッフのなかの映画好きのメンバーでデモチームというのを作りまして、彼らが自分たちで演技をつけて、それをカメラに収めていったんです(笑)。5人くらいで、ずーっとシナリオやコンテにそってやってましたね。

――カメラでマニュアル操作ができるのは頭上視点と正面を向くくらいですが、それなのにストレスをほとんど感じないですね。

宮本 オートカメラはその場面に応じて設定されているんです。橋の上ではどんなカメラ位置がいいのかとか、壁をどのようにチェックするかというところで動いていますね。実際、カメラのプログラムはリンク自身と同じくらいにデカいんです。たぶんCD-ROMだったら動かへんやろうなと思いますね。

――リンクが登山道を登っているときは、カメラ位置がちょっと下になりますが、それはわざとですか?

宮本 それはね、基本システムなんですけど、リンクがどのような斜面に立っているかによって角度が変わってくるんです。だから、橋の上に行くと、谷底を見おろしたようなアングルになりますよね。まあ、カメラというのはプレイヤーがどういう状態にいるのかというのをいかに処理時間を少なくチェックするかというのが基本ですね。それにワンシーンずつ問題があるところは直していきました。マリオクラブでもチェックしてもらっていたのは「ここのカメラは前のアングルのほうがよかった」とか「壁にカメラが当たってやりにくい」とか。カメラに関してはいろんな試行錯誤がありましたね。

↑Zトリガーを押してロックオン。この状態でカニ歩きやバック宙の練習をしっかりやっておこう

城下町のシーンは技術見本

――城下町だけが固定カメラというのは何か意味はあるんですか?

宮本 それは、今後に向けての実験なんですけど、N64でどれくらいのことができるのか、ひととおり把握しておこうということなんです。城下町だけはたくさんの人や犬がいっぱい動きますよね。その群れはすべてポリゴンで、ホネが入っているんでかなりの処理量なんです。でも、背景は平面でできているんですけど、バーチャルボックスっていう技術で3次元の景色風に見せているんですね。家のなかでも2種類あってタロンの家のように全部がポリゴンでできているようなところもあれば、お店屋さんのように1枚絵でできているところもあるんです。

――1枚の紙に絵を描いてそれを輪にしたようなものなんですか?

宮本 まあ、そのような感じですね。けれども、実際には立体で絵を描いてあるので、壺があるようなアタリがついているところにはリンクはそこで止まるんです。でも、その壺は向こうの壁に描いてあるんですね。つまりだまし絵なんです。それをバーチャルボックスって言いまして、この技術に関しては、N64の精度はかなり高いんですよ。

↑いろんなお店があって、とてもにぎやかな城下町。でも夜になってしまうと…

――城下町のシーンは、とあるRPGに似ているという声もありますが。

宮本 他のハードだとムリをして描いているので、途中で引っかかったりすることもあると思うんですが、「N64だともう少しうまくできますよ」っていう技術見本みたいなものですね。だからこれでアドベンチャーゲームを作るのはカンタンなんです。まあ、サードパーティさんに向けてのPRということで(笑)。これで『バイオ』作りませんか? 岡本さん(笑)

【ハミダシ宮本さん】 Q 太陽や月がすごくリアルにできていますね。 A 「データが入らなくてもいいから朝日を作りたい」ってみんな言っていましたからね。どのくらいのスピードで時計を流すかとか、いろいろ調整をしたんです。

演出の話

ぼくらはこの世界ではフロンティアなんです。

➡マリオとルイージをモチーフにして作られた「タロンとインゴー」。でも、真ん中のマロンは誰をモデルに？ まさかジョ○ットじゃないよね

自由演奏が楽しいオカリナ

――『ゼルダ』のナンバーワンアイテムといえばオカリナですね。

宮本　ええ、このゲームを作りはじめるときに、オカリナの自由演奏をかならずできるようにしようと。だからアイテムはオカリナから作りはじめたといってもいいでしょうね。ただ、制作の中盤まではオカリナの利用ネタというのが少なかったものですから、今年になってから仕様で残っていたものをどんどん足していって、最終的には12曲以上に増えました。ぼくが今年に入ってから最も多く書いた企画も「オカリナをどのように使うか」だったですね。

――より、オカリナで遊んでもらうために？

宮本　そうですね。音を消していても遊べるんじゃなくって、能動的に演奏することによって何かが起こるほうが、ある別のアイテムを使うよりもうれしいですよね。

――ホントにそうですね。

宮本　それに今回の『ゼルダ』では呆然とするような場所でモノ探しをするようなことも多いですよね。それで、もう少し不思議な感覚というのを入れようということで音楽のほうに力を入れたんです。でも、すごく恐れたのは「自分でオカリナを吹くのが面倒だ」っていうプレイヤーをどうしようかってことで、実は自動演奏モードを採用することも考えていたんです。でも作っていくうちに、オカリナを使った仕掛けに自信がついてきて、「これは、みんな、うれしいと思うはずや～（笑）」って。

――うれしいですよ、それは。

宮本　だから後半の6曲は3音なんですね。で、3音のループで作れる曲を近ちゃん（近藤浩治氏）にアレンジしてもらったんです。

➡迷いの森で出会うことのできるスタルキッド。「未知との遭遇」と宮崎駿ワールドを足して2で割ったような、そんな雰囲気を味わえます

ゼルダ的なものチームが審査したこと

――オカリナ系のかかしやカエルは宮本さんのアイデアなんですか？

宮本　オカリナ系はそうですね。もう1人ディレクターがいて、彼とずっと「ゼルダ的なものチーム」を作っていまして（笑）。

――楽しそうだなあ（笑）。

宮本　そこでは「これはゼルダ的かどうか？」というのを審査するんです。「ここまでは許そう」とかゼルダ的に足りないものを書き出していったんです。そのなかには入れられなかったネタもたくさんあったんですけどね、「抱きつくベッド」とか。

――抱きつくベッド～！（笑）。

宮本　ベットの上に乗ると、バッと抱きついてくるベッド（笑）。それを入れるにはちょっと時間が足りなかったですね。カエルについても細かな仕様は何も決まっていなかったんですけど、「カエルと合奏するんだぁ～」とか「石が笑うんだぁ～」とかそんなんばっかし言ってました（笑）。で、「大きな木がしゃべるというのはこれまでいっぱい見てきたやない。でも今回の『ゼルダ』では、これまで見たこともないことをやろうよ」と。だからハンマーでどついたら石が笑うんです（笑）。そういうのがゼルダ的なんですね。「こんなヤツでゴメンね」なんていうメッセージもいろいろ用意してたんですけどね。

――宮本さん自身もかなりメッセージを書かれたんですか？

宮本　いや、ぼくはインゴーやゲボラなど自分の担当のキャラを…。馬とオカリナ関係は全部ぼくが担当なんで、そのあたりのメッセージは自分で書きましたね。

炎上するロンロン牧場？

――タロンとインゴーは宮本さんが入れるように指示したんですか？

宮本　みんなが「マリオとルイージを作るんや」ってやってたんですよ。それで、あのようにキャラのクセを強くしたんですね。

――助演男優賞ものですね。

宮本　そう。みんなには「ほとんど時間がないから演技を凝ったらダメ」って指示をだしながら、ぼくだけ牧場のイベントに凝ってしまったんですよ…、ズルイ（笑）。セリフを言いながらアニメーションが変わるヤツってほとんどいないでしょ。でも、ぼくのやったインゴーは（身をくねらせながら）「だから～」って言いながら悔しがって動くんで「ひとりだけこんなことしてズルイ」って思われているんじゃないかな（笑）。

――で、あとになって「オレがやったのはやっぱり違うなあ」なんて自慢したりして（笑）。

宮本　そう、ズルインです（笑）。それでね、実はロンロン牧場って、錯乱したインゴーが火を放って燃え上がるはずだったんですよ。

――それはショッキングな。

宮本　急にそこだけドラマ仕立てになったりして（笑）。それでリンクが馬の小屋の柵をはずして、中にいる馬を全部逃がして、それでエポナに乗ってマロンを小脇に抱えながら先頭を走るんです。

――すごい！

宮本　ほんで、馬の大群が走っていって、その後ろでロンロン牧場が炎上している、というコンテがあったんですけど「そのあとで牧場に戻ったらどうなってんの？」とか「そんなにたくさんの馬が同時に動くの？」とかいろんなことになってきて、それで諦めたんですけどね。それに、そのシーンがゲームのなかのどのあたりにくるのかもわか

【ハミダシ宮本さん】 Q 本物のオカリナを吹いたりするんですか？ A オカリナは吹かなかったんです。ハーモニカはやりますけど。でも『ゼルダ』が終わってから、オカリナを何個か買ってきて吹いています。心が洗われるような音色ですね。

演出の話

ぼくらはこの世界ではフロンティアなんです。

➡マリオとルイージをモチーフにして作られた「タロンとインゴー」。でも、真ん中のマロンは誰をモデルに？まさかジョ○ットじゃないよね

自由演奏が楽しいオカリナ

——『ゼルダ』のナンバーワンアイテムといえばオカリナですね。

宮本　ええ、このゲームを作りはじめるときに、オカリナの自由演奏をかならずできるようにしようと。だからアイテムはオカリナから作りはじめたといってもいいでしょうね。ただ、制作の中盤まではオカリナの利用ネタというのが少なかったものですから、今年になってから仕様で残っていたものをどんどん足していって、最終的には12曲以上に増えました。ぼくが今年に入ってから最も多く書いた企画も「オカリナをどのように使うか」だったですね。

——より、オカリナで遊んでもらうために？

宮本　そうですね。音を消していても遊べるんじゃなくって、能動的に演奏することによって何かが起こるほうが、ある別のアイテムを使うよりもうれしいですよね。

——ホントにそうですね。

宮本　それに今回の『ゼルダ』では呆然とするような場所でモノ探しをするようなことも多いですよね。それで、もう少し不思議な感覚というのを入れようということで音楽のほうに力を入れたんです。でも、すごく恐れたのは「自分でオカリナを吹くのが面倒だ」っていうプレイヤーをどうしようかってことで、実は自動演奏モードを採用することも考えていたんです。でも作っていくうちに、オカリナを使った仕掛けに自信がついてきて、「これは、みんな、うれしいと思うはずや〜(笑)」って。

——うれしいですよ、それは。

宮本　だから後半の6曲は3音なんですね。で、3音のループで作れる曲を近ちゃん(近藤浩治氏)にアレンジしてもらったんです。

➡迷いの森で出会うことのできるスタルキッド。「未知との遭遇」と宮崎駿ワールドを足して2で割ったような、そんな雰囲気を味わえます

ゼルダ的なものチームが審査したこと

——オカリナ系のかかしやカエルは宮本さんのアイデアなんですか？

宮本　オカリナ系はそうですね。もう1人ディレクターがいて、彼とずっと「ゼルダ的なものチーム」を作っていまして（笑）。

——楽しそうだなあ(笑)。

宮本　そこでは「これはゼルダ的かどうか？」というのを審査するんです。「ここまでは許そう」とかゼルダ的に足りないものを書き出していったんです。そのなかには入れられなかったネタもたくさんあったんですけどね、「抱きつくベッド」とか。

——抱きつくベッド〜！(笑)。

宮本　ベットの上に乗ると、バッと抱きついてくるベッド(笑)。それを入れるにはちょっと時間が足りなかったですね。カエルについても細かな仕様は何も決まっていなかったんですけど、「カエルと合奏するんだぁ〜」とか「石が笑うんだぁ〜」とかそんなんばっかし言ってました(笑)。で、「大きな木がしゃべるというのはこれまでいっぱい見てきたやない。でも今回の『ゼルダ』では、これまで見たこともないことをやろうよ」と。だからハンマーでどついたら石が笑うんです(笑)。そういうのがゼルダ的なんですね。「こんなヤツでゴメンね」なんていうメッセージもいろいろ用意してたんですけどね。

——宮本さん自身もかなりメッセージを書かれたんですか？

宮本　いや、ぼくはインゴーやゲボラなど自分の担当のキャラを…。馬とオカリナ関係は全部ぼくが担当なんで、そのあたりのメッセージは自分で書きましたね。

炎上するロンロン牧場？

——タロンとインゴーは宮本さんが入れるように指示したんですか？

宮本　みんなが「マリオとルイージを作るんや」ってやってたんですよ。それで、あのようにキャラのクセを強くしたんですね。

——助演男優賞ものですね。

宮本　そう。みんなには「ほとんど時間がないから演技を凝ったらダメ」って指示をだしながら、ぼくだけ牧場のイベントに凝ってしまったんですよ…、ズルイ(笑)。セリフを言いながらアニメーションが変わるヤツってほとんどいないでしょ。でも、ぼくのやったインゴーは(身をくねらせながら)「だから〜」って言いながら悔しがって動くんで「ひとりだけこんなことしてズルイ」って思われているんじゃないかな(笑)。

——で、あとになって「オレがやったのはやっぱり違うなあ」なんて自慢したりして(笑)。

宮本　そう、ズルイんです(笑)。それでね、実はロンロン牧場って、錯乱したインゴーが火を放って燃え上がるはずだったんですよ。

——それはショッキングな。

宮本　急にそこだけドラマ仕立てになったりして(笑)。それでリンクが馬の小屋の柵をはずして、中にいる馬を全部逃がして、それでエポナに乗ってマロンを小脇に抱えながら先頭を走るんです。

——すごい！

宮本　ほんで、馬の大群が走っていって、その後ろでロンロン牧場が炎上している、というコンテがあったんですけど「そのあとで牧場に戻ったらどうなってんの？」とか「そんなにたくさんの馬が同時に動くの？」とかいろんなことになってきて、それで諦めたんですけどね。それに、そのシーンがゲームのなかのどのあたりにくるのかもわからないんですよ。平原に入ってすぐやる人もいれば、終わりのほうでやる人もいるだろうし。そこの判断がすごく難しくて。ホントはやりたかったんですけどね。

「ゼルダ的審査委員会」は考えた

——馬はエンディングを見るためには必須ではないと思うんですけど、なぜ必須にしなかったんですか？

宮本　ずっといっしょにゲームを作っている中郷(俊彦氏)とかとやってる「ゼルダ的審査委員会」…(笑)。そこで考えたんですよ。「このゲームのうちの3分の1くらいが必須じゃなかったらすごいね」って。どういう順番でプレイしたかでエンディングが違うマルチシナリオのゲームって、本当におもしろいのかわからないじゃないですか。全部みなきゃアカンという辛さもあったりして。でもあえて、お話の幹になっている部分の要素がありながら、そこことはまったく関係なくゲームが終われてもいいっていうくらい大胆にやりたいというのがあったんです。必須にするってゲームを作る側としてはカンタンなんです。たとえば流鏑馬のイベントで、最後にもらえるアイテムを最終ボスを倒す道具にした時点で馬を必須にできるんです。でも、それをあえてやらなかったんです。最終ボスを倒すためにお面は必要ないし、魔法のいくつかもいらない。釣りぼりも必須じゃないし、たぶん3分の1くらいが必須じゃないんじゃないですか。

——そうですね。

宮本　だから、最終ボスを倒す前で置いておけばいつでも遊べるっていうのが『ゼルダ』なんです。

——永遠にハイラルで遊ぶことができるんですよね。いやあ、ロンロン牧場を炎上させなくてホントによかったですね(笑)。

「デクナッツ」が宮本さんのお気に入り

——それにしても、今回のキャラクターデザインはとてもいいですね。

宮本　ぼくはデザイナーに対して「個性的なものを作ってほしい」としか頼んでいないし、どんなものができるかわからなくてやっていたんです。でも、ホント、個性的ですよね。で、最初にゴロンができてきて「あ、この線でいくとすごくよくなる」とは思いましたけど、「町の人はテキトーでいいや、にぎやかであれば」なんてことも言ってました(笑)。

——いや、キャラが立っている人は多いですよ。宮本さんがデザインしたキャラはいないんですか？

宮本　ぼくが絵を描いたのはいないですね。ただ、カカリコ村の屋根の上で、子供のころからずーっと山を見ているバカなヤツとか…(笑)。あとカエルやケポラ・ゲボラのように「こういう機能のキャラを作ってくれ」っていうスケッチは描きましたけどね。

——宮本さんのお気に入りのキャラは？

宮本　いまは「デクナッツ」ですね。実は「ホビット」っていうキャラが仕様書にあって、で、そいつが話をしたりモノを売ったりっていろんなことをするヤツだったんです。でも、時間的に厳しくてデクナッツにホビットの役割を全部お願いして…、だからデクナッツがいろんな役で出てくるんです。絵がどうのこうのより、あのような役割をもったヤツがすごく好きで、あれでもっと展開できればよかったなあと思いますね。

➡キャラのなかで最初に誕生したゴロン族。最初は「なんじゃい、こいつら！」って思うんだけど、つきあっていくうちに彼らのことを好きになっていくゴロ

——これまで、デクナッツのようなキャラっていなかったですよね。

宮本　そうね。剣で斬ろうとしたら話しかけてくるキャラを作りたかったんですね。で、いちばん最初にデクナッツを斬りにいったときに「こんなやつを斬ったらかわいそう」と思ったんです。それで「こいつは、ひとことセリフをはいて逃げたほうがいいんとちゃうかな」って感じたのがはじまりで。で、デザイナーが「ゆるしてピー」ってやってしまったんです(笑)。

ぼくらは新しいことをやっている

——今回の『ゼルダ』は『フォックス64』同様、インタラクティブムービーをめざされたんですか？

宮本　そうですね。映画というのはいろんなカットを撮ってきてそれを編集して作品に仕上げるんですが、『ゼルダ』のようなソフトだと実際に世界が動いているところをずっと垂れ流しでカメラで撮り続けるという特殊なものなんですね。だからそういう意味ではムービーをインタラクティブにするんではなくって、インタラクティブに動いているものをムービー的に表現するってことでは、この『ゼルダ』は究極でしょうね。まあ、『スターフォックス64』もそういう商品でしたけど。

——ホント、究極ですよね。

宮本　ほかの世界にこういう商品はないんですよね。これをもっと究めると、もっといろんなことが面白くなっていくと思うんですけどね。

——もっと究めますか!?

宮本　『ゼルダ』のように究めていくかは別にして…。でも『ゼルダ』のようなインタラクティブムービーというのは映画とはぜんぜん違うものですよね。映画のような技法を使った別のジャンルのもので、ぼくらはこの世界ではフロンティアなんです。だから、スタッフに対しても「ぼくらは新しいことをやっているんだから、既存のどこかの世界の足元に届きたいとか、及びたいなんて卑下するような姿勢でモノづくりをすることはないよ。ちょっとヘタでも、ほかの誰もがやっていないことをやっているんだから、堂々といい作品を創っていこうよ」って言っているんですけどね。

⬆宮本さんのお気に入りのデクナッツ。こっちが下手に出ると調子をこく奴って身近にいるよね。編集部で言えばモッ…

【ハミダシ宮本さん】 Q 本物のオカリナを吹いたりするんですか？ A オカリナは吹かなかったんです。ハーモニカはやりますけど。でも『ゼルダ』が終わってから、オカリナを何個か買ってきて吹いています。心が洗われるような音色ですね。

【ハミダシ宮本さん】 Q 『ゼルダ』のオカリナの演奏には自信ありますか？ A 笑点のテーマを吹けるんです。これ吹くと座布団が飛んでくるネタを考えてたんですけど、アメリカ版ではマズイかなあって（笑）。あと2ヵ月あれば入ってたかも。

らないんですよ。平原に入ってすぐやる人もいれば、終わりのほうでやる人もいるだろうし。そこの判断がすごく難しくて。ホントはやりたかったんですけどね。

「ゼルダ的審査委員会」は考えた

——馬はエンディングを見るためには必須ではないと思うんですけど、なぜ必須にしなかったんですか？

宮本　ずっといっしょにゲームを作っている中郷(俊彦氏)とかとやってる「ゼルダ的審査委員会」…(笑)。そこで考えたんですよ。「このゲームのうちの3分の1くらいが必須じゃなかったらすごいね」って。どういう順番でプレイしたかでエンディングが違うマルチシナリオのゲームって、本当におもしろいのかわからないじゃないですか。全部みなきゃアカンという辛さもあったりして。でもあえて、お話の幹になっている部分の要素がありながら、そことはまったく関係なくゲームが終われてもいいっていうくらい大胆にやりたいというのがあったんです。必須にするってゲームを作る側としてはカンタンなんです。たとえば流鏑馬のイベントで、最後にもらえるアイテムを最終ボスを倒す道具にした時点で馬を必須にできるんです。でも、それをあえてやらなかったんです。最終ボスを倒すためにお面は必要ないし、魔法のいくつかもいらない。釣りぼりも必須じゃないし、たぶん3分の1くらいが必須じゃないんじゃないですか。

——そうですね。

宮本　だから、最終ボスを倒す前で置いておけばいつでも遊べるっていうのが『ゼルダ』なんです。

——永遠にハイラルで遊ぶことができるんですよね。いやあ、ロンロン牧場を炎上させなくてホントによかったですね(笑)。

「デクナッツ」が宮本さんのお気に入り

——それにしても、今回のキャラクターデザインはとてもいいですね。

宮本　ぼくはデザイナーに対して「個性的なものを作ってほしい」としか頼んでいないし、どんなものができるかわからなくてやっていたんです。でも、ホント、個性的ですよね。で、最初にゴロンができてきて「あ、この線でいくとすごくよくなる」とは思いましたけど、「町の人はテキトーでいいや、にぎやかであれば」なんてことも言ってました(笑)。

——いや、キャラが立っている人は多いですよ。宮本さんがデザインしたキャラはいないんですか？

宮本　ぼくが絵を描いたのはいないですね。ただ、カカリコ村の屋根の上で、子供のころからずーっと山を見ているバカなヤツとか…(笑)。あとカエルやケポラ・ゲボラのように「こういう機能のキャラを作ってくれ」っていうスケッチは描きましたけどね。

——宮本さんのお気に入りのキャラは？

宮本　いまは「デクナッツ」ですね。実は「ホビット」っていうキャラが仕様書にあって、で、そいつが話をしたりモノを売ったりっていろんなことをするヤツだったんです。でも、時間的に厳しくてデクナッツにホビットの役割を全部お願いして…、だからデクナッツがいろんな役で出てくるんです。絵がどうのこうのより、あのような役割をもったヤツがすごく好きで、あれでもっと展開できればよかったなあと思いますね。

キャラのなかで最初に誕生したゴロン族。最初は「なんじゃい、こいつら！」って思うんだけど、つきあっていくうちに彼らのことを好きになっていくゴロ

——これまで、デクナッツのようなキャラっていなかったですよね。

宮本　そうね。剣で斬ろうとしたら話しかけてくるキャラを作りたかったんですね。で、いちばん最初にデクナッツを斬りにいったときに「こんなやつを斬ったらかわいそう」と思ったんです。それで「こいつは、ひとことセリフをはいて逃げたほうがいいんとちゃうかな」って感じたのがはじまりで。で、デザイナーが「ゆるしてピー」ってやってしまったんです(笑)。

ぼくらは新しいことをやっている

——今回の『ゼルダ』は『フォックス64』同様、インタラクティブムービーをめざされたんですか？

宮本　そうですね。映画というのはいろんなカットを撮ってきてそれを編集して作品に仕上げるんですが、『ゼルダ』のようなソフトだと実際に世界が動いているところをずっと垂れ流しでカメラで撮り続けるという特殊なものなんですね。だからそういう意味ではムービーをインタラクティブにするんではなくって、インタラクティブに動いているものをムービー的に表現するってことでは、この『ゼルダ』は究極でしょうね。まあ、『スターフォックス64』もそういう商品でしたけど。

——ホント、究極ですよね。

宮本　ほかの世界にこういう商品はないんですよね。これをもっと究めると、もっといろんなことが面白くなっていくと思うんですけどね。

——もっと究めますか!?

宮本　『ゼルダ』のように究めていくかは別にして…。でも『ゼルダ』のようなインタラクティブムービーというのは映画とはぜんぜん違うものですよね。映画のような技法を使った別のジャンルのもので、ぼくらはこの世界ではフロンティアなんです。だから、スタッフに対しても「ぼくらは新しいことをやっているんだから、既存のどこかの世界の足元に届きたいとか、及びたいなんて卑下するような姿勢でモノづくりをすることはないよ。ちょっとヘタでも、ほかの誰もがやっていないことをやっているんだから、堂々といい作品を創っていこうよ」って言っているんですけどね。

↑宮本さんのお気に入りのデクナッツ。こっちが下手に出ると調子をこく奴って身近にいるよね。編集部で言えばモッ…

【ハミダシ宮本さん】 Q 「ゼルダ」のオカリナの演奏には自信ありますか？ A 笑点のテーマを吹けるんです。これ吹くと座布団が飛んでくるネタを考えてたんですけど、アメリカ版ではマズイかなあって(笑)。あと2ヵ月あれば入ってたかも。

まだまだ気になる『ゼルダ』について聞いたのだ。

妖精ナビィは関西弁でしゃべる?

オープニングで目をさましたリンクが最初に出会うのがナビィ。英語で「リッスン(聞いて)」「ウォッチアウト(警戒して)」って呼びかけてきて、冒険のアドバイスをしてくれるとても親切な妖精なんだけど、E3では確か「こっち、こっち」って日本語でしゃべっていたのでは?

宮本 あれから英語のワケのわからないセリフにしようということで変えたんです。まあ、英語ができる人には「ウォッチアウト」ってわかるみたいですけど、いろんな風に聞こえるみたいですね。「リッスン」は「リンク」に聞こえたり、あと「ウォッチアウト」が「こっちや」って(笑)。ぼくなんか最初は「ウォッチアウト」が「おっちゃん」って聞こえましたからね。これ、けっこうええなあって思いましたね(笑)。

←ナビィのメッセージを聞きたいときは、オカリナで「サリアの歌」を吹いてから「サリアと話したいんでしょ?」で「ちがう」を選択すればいいのだ

「暴れん坊将軍」に出演していた?エポナ

夜のハイラル平原をエポナに乗って疾走するリンク…。詩情あふれる『ゼルダ』のオープニングの美しさに、思わず「諦めずに待っててよかった…」と感動の涙を流した読者も多いはず。そこに水を差すわけじゃないんだけど、エポナのモデルは時代劇「暴れん坊将軍」のオープニングに出てくる馬だってウワサもあるんだけど…。

宮本 それは〜、ウソですよ(笑)。「モーションキャプチャールームを馬も入れるような大きなスタジオにしとけ」みたいなことは言いましたけど(笑)。きっといろんな話がごっちゃになっているんですね。ぼくはこれまで馬はいっぱい見てきたんですけど、スタッフはあんまり見たことがないっていうんです。それで、河川敷で移動動物園みたいに乗馬ができるようなイベントがあったものですから、同行させてもらったんです。で、その馬に乗せてくれる人のなかに東映のスタントマンがいまして、そこで使っている馬が東映に出てくる馬だったんです(笑)。

↑最初に出会ったときのエポナは生後6ヵ月。リンクは7年後にタイムトリップするのでエポナも7歳に。「7歳馬って人間で言うところの50歳くらいになるのかなあ? けっこういいおっちゃんやねえ(笑)」。いや、24〜25歳だそうです

ハイラル城の手本はドイツの古城

お城と言えばキノコ城。「ピーチ姫がクッパに誘拐されるのもしかたないな」って感じるくらい無防備なお城だったんだけど、『ゼルダ』のハイラル城はかなり違う。門兵がやたらいてセキュリティ機能もばっちりなのだ。それににぎやかな城下町もあって、おまけに路地裏なんかもあったりする。ここまで大変身したのはどーして?

宮本 『マリオ64』ができた直後くらいに、ぼくだけドイツに行ったんです。発表会に行ったついでにお城まわりをして、本もいっぱい買ってきました。ぼくらはお城っていうとどうしても丘のような場所にポツンと建ってるようなイメージを持っていると思うんですけど、現実はそうじゃないんですね。住居にしているお城とか、敵を寄せつけないお城とかいろんなタイプがあって、山のあるエリアを囲って、周辺には森があって侵入者を防ぐような構造になっているんです。で、城塞のなかにもいろんな生活空間があって、さらにその中に門があって、その先にお城が建っているんですね。それに、お城の建物以外にもかならずもうひとつくらい別の建物があって、そこにはちょっと偉い人が住んでいるんです。だからどうしても『ゼルダ』では、そこに暮らしている人たちのいるお城を作りたいと思ったんです。

↑これがハイラル城。宮本さんがドイツで撮影したお城をモチーフにしているんだろうか
←こちらはご存じキノコ城

カカリコ村が凸凹している理由

今度の『ゼルダ』は歩きまわるだけでも楽しい場所が多い。とくにカカリコ村の雰囲気はサイコー! ニワトリや牛の鳴き声が聞こえてやたら生活感が感じられるのだ。「こんな村、どっかにあったよなあ」っていう思いにさせられるのだ。

宮本 ぼくらはこれまでファミコンの平面的な世界で仕事をしてきましたから、どうしても家のレイアウトを先に考えるんですけど、現実の村は違うんですね。テレビ番組を見たり、実際に村に行ってみると、傾斜地にあるケースが多かったりするんです。畑があって家があって背後に山がある…。それで『ゼルダ』では起伏のある村を作ろうと考えたんです。で、ぼくが描いたイメージというのは段々畑があって、水車があって、うねうねとした道を下りてくると下に井戸があってみたいな感じだったんですけど、実際に出来上がったのは本当の階段状の作りになっていて(笑)、でも「これもいいやん」って。すごく生活感がありますし、デザイナーが勝手に作ってくれて、その誤解というのもおもしろかったですね。

↑カカリコ村では時間によっていろんなフンイキを味わえる(時間を動かすためには村の外に出ること)。水車の西側に立ち、夕焼けのなかでオカリナを吹くと気分がいいぞ。演奏する曲は、そう…「赤とんぼ」

【ハミダシ宮本さん】 Q ハイラルの由来は? A かつて新入社員に単語をいっぱい出してもらったんですよ。それを地名っぽいものにグループわけして、そのなかから壮大な感じがするっていうんで「ハイラル」を地名に選んだんです。

宮本さんが忘れてしまった大切な仕様

コキリの森を抜け出して初めてハイラル平原に出た人はその広さに感嘆するだろう。しばし心地よい開放感にひたりながらも、ちょっと空を見上げてほしい。そこには早回しのフィルムのように太陽が速く動いているはずだ。そう、今度の『ゼルダ』には「時の流れ」があるのだ。ということはクリア日数なども記録できたりなんかするの？

宮本　その仕様、忘れてたんですよ（笑）。ある時点で『ゼルダ』の発売日を早めようとした動きがありまして、その時に「これ以上のシステムの変更はダメ」とか言われて。エンディングを迎えて、最後に「THE END」って表示され、ピーっと鳴って「コキリの森を旅立ってから○○日。リンクの冒険はひとまず終わった…」って入れたかったんですよ。で、「ひとまず終わった…」って書いてしまえば続編を作らなアカン…（笑）。そのようなプレッシャーを自分に与えようとしていたんですが、結果的にそれが入らなかったので作らなくてよくなったと（笑）。でも、名案やと思ったんですけどね。

◆剣でたたくと時刻を教えてくれる「ゴシップストーン」。こいつのそばにバクダンを置くとすごいことになるぞ。向井千秋さんになっちゃうぞ

「ゼルダ」や「リンク」の名前の由来

「N64の質問箱」で多い質問のひとつが「ゼルダの名前の由来を教えて」というもの。本郷さんに聞いても「さあ、どうしてなんでしょう」って埒があかないので直接宮本さんに聞いたのだ。

宮本　もともと『ほにゃららの伝説』というタイトルにすることは決めていまして、ある作詞家の人に相談したんですね。そしたらフィッツジェラルドという作家に美人で有名な奥さんがいて、彼女の名前が「ゼルダ」だと言うんです。「その名前かっこいいですね。『ほにゃらら』のところにゼルダをもらったらダメですか？」って聞いたら「いいですよ」ってことになって『ゼルダの伝説』になったんです。なので「ゼルダ」に特別な意味はないんです。でも「リンク」と「インパ」と「トライフォース」には意味があって、リンク（link）は「つなぐ」、インパはインパート（impart）で「伝承する」、それでトライフォース（tri force）は「3つの力」。つまり、「3つの力」を「つなぐ人」と「伝承する人」というように意味ありげにすることにしたんですね。

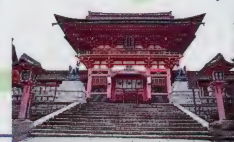
◆「ゼルダ」の由来が、あの「華麗なるギャツビー」を書いたフィッツジェラルドの奥さんにあったとは。フルネームはゼルダ・セイヤーといい、「アラバマとジョージアと2州に並びなき美人」だったらしい

トライフォースと伏見稲荷の関係は？

実は宮本さんのインタビューの前に伏見稲荷大社（任天堂まで徒歩10分）にお参りに行ったのだ。願い事は「宮本さんのインタビューが成功するように」「『ゼルダ』がたくさん売れますように」「ついでに64ドリームもめちゃくちゃ売れますように」の3つ（謙虚だなあ）。で、ちょっとお土産屋さんに寄ってみると、おなじみの三角マークの入った皿や壺があちこちに置いてあるではないか！トライフォースって神社と関係あったの？

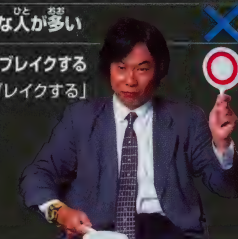
宮本　いや、ぜんぜん関係ないです。横井軍平さんの家紋も同じだったんですけど、あとから知ったんですね。まったく偶然なんです。もともと最初の『ゼルダ』を作るときに「アイテムをどうしようかな」ということになって「トライアングルパワーっていうのがいいよね」っていうのでこうなったんです。デザインがいちばんキレイで収まりもよかったんです。

◆これが伏見稲荷のお土産屋で見つけた「トライフォース小皿」。もともと「鱗紋」とか「ミツウロコ」と呼ばれており、蛇神の象徴だとか。北条氏の代表紋でもある

◆全国4万の稲荷神社の総本山として名高い「伏見稲荷大社」。お稲荷さんを奉っているので、一部の熱狂的任天堂ファンからは「スターフォックス神社」とも呼ばれている

もちろん、今回もやります！ 64ドリーム名物

○×クエスチョン

質問	答え
Q. 『ゼルダ』が完成して100%の満足感を味わっている 「90%くらいですかねえ…。あと2ヵ月ください（笑）」	△
Q. 『ゼルダ』は99年のゲーム賞を総なめするだろう 「そういうことに興味がないんです」	×
Q. 『ゼルダ』の仕事がこれまででいちばんつらかった 「いつもつらいです（笑）」	×
Q. 頼まれればテレビCMに出演しただろう	×
Q. 仕事の夢をよく見る	×
Q. 自分は運がいいと思う	○
Q. あの世に行くまでゲームづくりに関わりたい	○
Q. CD-ROMでゲームを作ってみたい 「CD-ROMらしいゲームには興味はないんですが、メディアが安いんで」	○
Q. 将来は自分の子供もゲーム業界に入って欲しい 「どちらでもいいです」	△
Q. 任天堂の社長をいちどはやってみたい 「頼まれてもイヤだ。あ、頼まれないか（笑）」	×
Q. 最近、年をとったなあと感じるときがある 「めまいがする…なこたあないか（笑）。若い子が警戒するようになってきたんです。年が開きすぎてね」	○
Q. 若い人の会話についていけないことがある 「それはないです…って思っているところが年をとってたりしてね（笑）。みんなムリしてあわせてくれてんのかなあ（笑）」	×
Q. ゲームは芸術だと思う 「芸術とは何なのかっていう深い話になるんですが、ぼくは芸術だと思うてんですけど、大衆文化も100年たてば芸術になると思うんです。ただ、いま言われるアカデミックな芸術ではないと思うんです。モーツァルトも客の顔色を見ながら曲を書いていたと思いますよ。まあホントのところは知らないけど（笑）」	×
Q. 同じ時代の同じ場所に生まれ変わるとすればやっぱりもう一度宮本茂だ （かなり悩みながら）	○
Q. 指揮官としての自分は野村というよりは長嶋だ 「いやなヤツなんですよ（笑）」	×
Q. 仕事中にどなったことがある 「う〜ん。どなられたって思っている人もいるかもしれへんですね。たまに怒りますけどね、わざと。そろそろ怒ってやったほうがいいかなって（笑）」	×
Q. ゲーム業界には変な人が多い	×
Q. 『ゼルダ』でN64は大ブレイクする 「64ドリームも、大ブレイクする」 編集「昨年も同じコメントをいただきました（笑）」	○

【ハミダシ宮本さん】 Q ゼルダ時間の1日のスピードはいつもいっしょなんですか？ A 場所によっては夜の時間を早めに動かしているままになっているかもしれません。ちょっと忘れましたけど。

『ゼルダ』を終えた宮本さんの今後の事も聞いたのだ。

『ゼルダの伝説DD』は発売されるのか?

もともとは『ゼルダ』って64DD用のソフトだったのだ。『ゼルダ』が完成したのはうれしいけれど、やっぱり聞いてみました、「64DD版も出るんですか?」

➡「1年後にもう1回カセットで『ゼルダ』を出して、そのカセットを64DDとセットにして、いろんな仕掛けを入れるかも」と宮本さん。入るたびにダンジョンが変わるデクの樹で遊んでみたい気持ちもあるけれど…

宮本　64DDについては以前よりちょっとトーンが下がってきているんです。というのも64DDを発売するときにPLとか工場の検査を全部受けないといけないんですよ。いまはまだそのチェックを受けていないので「出す」って約束できないんです。ただ、今回の『ゼルダ』は64DDのディスクのデータを読みにいくような仕様にはしています。それに、いまでもお見せできるんですけど、地上イベントは全部同じなんですがデクの樹のなかに入ったらぜんぜん違うダンジョンが現れたりするようにもなっています。そのような64DD版を究極のチャレンジゲームみたいにして2000円くらいで売ってもいいかなって思ったりしているんですけど、約束はできないですね。

『ゼルダ』のシステムを使った新作は出るのか?

今年のE3で公開されたレア社の『パーフェクトダーク』は『ゴールデンアイ』のエンジンを使って制作されている。同じシステムを使っているので、安くて早く新作ソフトが作れるメリットがあるのだ。というわけで、今度の『ゼルダ』のエンジンを使って、キャラや世界観の異なるゲームを作ってくれるとウレシイんだけど。ねえ、宮本さん。

⬅次回作は『スターフォックスの大冒険』ってどうですか? コーネリアのなかのダンジョンは楽しそうだし、ちびちびフォックスとおとなフォックスで時間を行き来できたりなんかして

宮本　いままでそのようなことはあんまりやらなかったんですけど、今回の『ゼルダ』のエンジンは汎用性があるようにできていますので、やったほうがいいなとは思います。いつもそう言いながらはじめるんですけど、結局全部作り直してしまう…(笑)。プログラムの開発システムもかなり大人数で、複数の人が仕事をしても大丈夫のような体制を作りましたし、ワリといけると思いますよ。

やっぱり気になる宮本さんの次回作

N64で宮本さんが深く関わったソフトは『マリオ64』『ウエーブレース』『スターフォックス』『テン・エイティ』、それに今回の『ゼルダ』を入れて5本。これで「宮本茂N64シリーズ」の第1ステップは終了したと思っていいのだろうか?

宮本　いや、ぼくにとってのN64の仕事はまだまだ終わっていなくって、『マリオアーティスト』シリーズもあるんですよ。このソフトに関しては別のプロデューサーがついていますけど、仕事をふっている責任上「知らない」とは言えないので、このへんのことが終わってから第1ステップは終わりかなあと思っています。あと、今後はゲームのイメージが変わるようなもの、ただ積み上げていくだけじゃない方向の、まったく新しい仕組みのゲームを作りたいって思っているんです。まあ、社長の言うように立体的な展開…、ゲームボーイから64DD、N64をつなぐみたいなこともアリかもわかんないし、もっとぜんぜん違う…(両手を上下に開きながら)こんなに長いカセットとかかもわかんないですし(笑)。まあ、何になるのかわかんないですね。

⬆これが情報開発本部部長であられる宮本さんのお席なのだ。マリオやドンキーコングのぬいぐるみ、それに『ゼルダ』のかっちょいいポスターも貼ってあるぞ

『ゼルダ』以外のソフトはどうなっているんだろう?

宮本さん率いる情報開発部のメンバーは約150人。『ゼルダ』の開発に関わったスタッフはおよそ50人というから残りの100人くらいのメンバーはどんなソフトを作っているんだろうか?

宮本　もちろんほかのソフトのラインもずっと動いていますよ。彼らは『F-ZERO DD』の調整なんかをしていますし、まったくの新作を2本くらいやっていますし、『ポケモンスタジアム』の延長線のソフトも作っています。あと『ヨッシー』もカセットと64DDの両方で実験をやっています。それからまだいっぱいありますよ、『マリオ64-2』も途中まで作って放ってあるしね(笑)。『ゼルダ』が終わったらやらないとダメですね。

➡全国のルイージファンのみなさん、しばらくは『マリオパーティ』で遊びながら『マリオ64-2』の完成を待ちましょう

【ハミダシ宮本さん】 Q ソフトはどんどん出てきますか? A 開発スタッフも「1年くらいで作りたい」という風潮になりつつあって、ユーザーが超大作を望まなければ、わりと早いサイクルでおかしな商品が出てくるかなあ…と。

気になるあのソフトについても聞きました

期待のランキングでも常に上位に位置する『MOTHER3』と『マリオRPG2』。しばらく『ゼルダ』で遊べるとはいえ、これらのRPGで早く遊んでみたいユーザーが多いのも事実。

宮本 『MOTHER3』とそれに『キャベツ』の開発はHAL研の岩田さんにほとんど任せています。ぼくがやんなきゃいけないのは『マリオRPG2』ですね。来年の大きな柱として『マリオRPG2』と『MOTHER3』のどちらを前にもってくるのかがいちばん大きな課題なんです。発売時期に関しては…、実は『ゼルダ』に入ってから半年くらい見ていないので何とも言えないんですけど、かなり進んでいるとは思うんですけどね。

◆インタビューしながらも、「大仕事の終わった宮本さんをしばらく休ませてあげたい」なんて不遜なことを考えてしまったのだ（写真はバンジョーをひく宮本さん）

発売されることになっていた『テン・エイティ2』

宮本さんが深く関わったソフトの流れをみると、『マリオ64』のあとで『ウエーブレース』が出たようにエンターテイメント系のあとに必ずリアル系のゲームが発売される法則があることに気づく。てことは『ゼルダ』のあとはリアル系のゲームが出るってこと？

宮本 実は今年の冬に『テン・エイティ2』を作る動きもあったんですが、ペンディングにしました。営業的には続編を出して売ったほうがいいんですけど、今シーズンのボードが入っている『テン・エイティ』が今年の冬も再版で動いたらいいなあという読みもありまして。それで正直な話をすると、『テン・エイティ』チームは次のハードの研究をはじめているんですよ。

◆『テン・エイティ2』で遊んでみたい人多いはず（まだ、『テン・エイティ』を遊んでない人はやんなきゃダメだよ、シーズンなんだから）。でもN64の次の、64DDではない新ハードについても気になるよねえ

通信ゲームについて宮本さんが考えていること

来年の6月に発売される予定の64DD。この新ハードは通信に対応する（モデムは別売りの予定）ことになってるんだけど、宮本さんはこの通信に関してどのように思っているんだろう？

宮本 やっとウチもプランニングの段階に入りました。ようやく現場で検討するレベルになってきましたね。昔はゲームデザイナーとして「通信って言ったって誰がインフラを維持するの？」みたいなことをあえて言わなアカンかったんです。でもいまは「電話料金はどうだろう」とかみんなが言えるようになってきたのでもう言う必要はなくなったですね。だからスタッフには「ソフトに立ち返れ」と声をかけているところですね。「通信ってホントにおもしろいのか？」「顔が見えへんでいいのか？」「チャットはいまのコントローラでできるのか？」みたいなことをちゃんとゲームのほうから話をしていこうと。ですからこれまでの通信ゲームとはぜんぜん違うものが出てくるかもしれないですね。

開拓者たちがめざしたもの

〜もっと自由になる宮本ゲーム〜

僕には『マリオ64』『フォックス64』そして今回の『時のオカリナ』が、それぞれ独立した作品でなく、ひとつのテーマでくくられたシリーズのように感じられてならない。タイトルをつけるなら「N64宮本茂インタラクティブムービー3部作」といった感じだ。このことを宮本さんに質問すると、それは深読みでしょうといったニュアンスで、意識的な流れではないという答えが返ってきた。しかし、プロデューサー本人に否定されても、やっぱりそう思えてしょうがないのだ。

インタラクティブであることは、この3本に限った話でなく、宮本さんのすべてのゲームに通じるテーマである。だけど、インタラクティブムービーと呼べるのはこの3本だけなのだ。宮本さんのこれまでの発言をまとめると、「映画のようにたれ流しではなく、あくまでユーザーが能動的にゲームに参加し、それぞれのストーリーを完成させていく」ということがインタラクティブムービーの定義である。1日中馬に乗っていたり、ずっと同じ場所でオカリナの練習をしたりしていて、それで結局エンディングを見ることがなかったとしても、それはその人なりのインタラクティブムービーなのだ。『時のオカリナ』にはさまざまなイベントやアイテムが登場するが、その多くがエンディングを見るための必須条件に設定されていない。これは、開発サイドがユーザーに「それぞれのストーリー」を完成してほしいからである。ハイラルという名前の巨大な箱庭では、ユーザーは何をしようとまったく自由なのだ！

それぞれ微妙に自由度の違う3作をプレイし終えたいま、すごく感じる。『時のオカリナ』とは、自由をテーマにした「N64宮本茂インタラクティブムービー」の集大成ではなく、もっと自由なものを求めての新たな第一歩なのだということを。この一歩を踏み出すために3部作があったんだな、…というのは、やっぱり深読みですか、宮本さん？（フカヨミー尾関）

64ドリームの読者の皆さまへ

『ゼルダの伝説 時のオカリナ』購入時に配られた小冊子をご覧になって「これ、64ドリームの付録とほとんど同じではないか」と驚かれた方も多いと思います。これは、任天堂より「謎解きで困る人のために、64ドリームの付録を無料で配りたい」との依頼があり、編集部で協力して作成したものです。なお、本誌付録に限り宮本さんのサイン入りオカリナなど、プレゼントのお知らせを掲載しています。また、3号連続で『ゼルダ』の攻略ヒントブックをつける予定ですので、お楽しみに！

【ハミダシ宮本さん】 Q 『ゼルダ』が終わってもっともやりたいことは？ A 家族といっしょに遊ぶというのがひとつですね。一緒に工作したり、釣りも行くし、キャンプにも行きますよ。あんまりお金のかかかる遊びはしないですね（笑）。

教えて本郷さん

N64の質問箱

取材・構成／編集部

スペースワールドは開かれなかったけど
『ゼルダ』も発売される(された)し
そのあとも、続々とN64ソフトが発売される
とあって気分爽快、日本晴れ〜！
しばらく低空飛行を続けていたわれらの
N64もいよいよ大ブレイク、かな？
というワケで、今月も教えて、本郷さん！

➧われらの本郷さんも年末商戦に向けて完全武装？（山口県・切手不要さん）

回答者　任天堂広報室企画部企画課係長
本郷好尾さん

「神戸ポートピアアイランド博覧会」が開催された1981年に任天堂に入社。滋賀県大津市生まれの39歳。自分を動物にたとえると何になりますか？（愛知県・ヒゲ太郎さん）という質問に「犬か猫でたとえると猫でしょうね。まるまって寝るのが好きですから(笑)」

『ゼルダ』のあとの目玉ソフトは何ですか？

東京都・浅井啓介さん

『バンジョー』のほか目玉はいっぱいです。

12月6日の『バンジョーとカズーイの大冒険』が出て、そのあと12月12日『ピカチュウげんきでちゅう』、12月18日には今回初登場の『マリオパーティ』と『F1グランプリ』の2本のソフトが出ます。12月に4本のN64ソフトが任天堂から出るなんてことはこれまでなかったですよね。年末の需要期に向けてラインナップが出そろってきたなあという感じがしますね。ただ、よーく見ると、『バンジョー』はレア社が開発しているし、『ピカチュウ』はマリーガルとアンブレラ、『マリオパーティ』はハドソンさん、そして『F1グランプリ』はビデオシステムさんということで、4本のソフトのいずれも共同開発もしくは監修したゲームなんですね。これまでいろいろなところと協力してきたことが、やっとカタチになってきたなあと思いますね。

➧12月は『バンジョー』からはじまって、クリスマスまでは毎週のように任天堂ソフトが発売されるのだ！　うれしいけど財布の中身が心配っていう人も多いはず

●12月に任天堂から発売されるN64ソフト●

バンジョーとカズーイの大冒険
98年12月6日発売　6800円

ピカチュウげんきでちゅう
98年12月12日発売　9800円

マリオパーティ
98年12月18日発売　5800円

F1 WORLD GRAND PRIX
98年12月18日発売　5800円

『マリオパーティ』について教えて!

兵庫県・レタスさん

マリオの仲間がいっぱい出るゲームです。

ただ、マリオやルイージ、ピーチ姫たちが登場するボードゲームというだけでなく、ミニゲームがかなり充実しているんです。その内容は「赤あげて、白あげて」といったようなシンプルなものも多いんですけど、50種類くらいあって、クリスマスや正月などの人が集まるときに大勢でやると盛り上がりますよね。パーティってタイトルをつけたのもそこに理由があるんです。とにかく遊べるソフトで、価格も5800円とお得ですよね。

◆編集部でも4人対戦で遊んだんだけど、その盛り上がり方は『マリオカート64』『ゴールデンアイ』、それに『ゲッター!! ラブ』(笑)以来って感じなのだ。マリオファンは必買だぞ!

マリオが登場する謎のソフトを教えてください。

東京都・さかの友昭さん

『マリオパーティ』と、あともう1本。

ちょっとタイトルが長いんですけど『ニンテンドーオールスター! 大乱闘スマッシュブラザーズ』。HAL研さんと任天堂の共同で開発しているソフトです。最初は『マリオオールスターズ』って呼んでいたんですが、ピカチュウやカービィなんかも出てきますし、それでタイトルを変えることになりました。4人対戦もできる格闘ゲームなんですが、普通の格闘ゲームとは違って、操作がシンプルで、ボタンを押していけば偶然勝てることもあるようですね。このソフトに登場する、たとえばリンクは剣、ピカチュウはでんげき、カービィは相手の必殺技をコピーできるというように、おなじみの武器をもっているんです。これまで任天堂のキャラを総出演させるような話はゲームに限らずマンガでもあったんですが、ずっとお断りしてきたんです。というのもそれぞれの世界観が違うマリオやカービィやリンクが同じ舞台に登場するのはおかしいだろうということなんですね。でも今回は、あるお家のおもちゃ箱からキャラ人形が飛び出してきて対戦するという設定にしたのでゲーム化が実現したんです。これもたいへん盛り上がるゲームで、来年の1月末くらいには発売できると思っています。

◆HAL研のN64ソフト第1弾がコレ。キャラクター選択画面を見るだけでワクワクしちゃう。まさに夢のゲームだ!

年末商戦に向けて何かキャンペーンはしますか?

三重県・小倉健司さん

とくにキャンペーンをする予定はありません。

ただ、12月は4本のN64ソフトと2本のゲームボーイソフトのCMが流れますので、テレビを見ていただければ「たくさん出てるなあ」って感じていただけると思います。それ以外に、たとえば店頭などでキャンペーンを行うようなことは考えていませんが、小学館が主催する「次世代ワールドホビーフェア」には出展する予定です。そこでは『ピカチュウげんきでちゅう』と、4人対戦が盛り上がるということで『マリオパーティ』、それに『スマッシュブラザーズ』を出展する予定になっています。

次世代ワールドホビーフェア 日程

- 12月12日・13日 大阪ドーム
- 12月20日 福岡ドーム
- 99年1月23日・24日 幕張メッセ

はみだし質問箱

Q 『ゼルダ』はN64を代表するソフトになりますか?(北海道・若山雄二郎さん)

A 当然、そうでしょう。みなさんの評価は一様に高いですし(力を込めながら)「歴史を変える1作!」になるでしょうね。

来年の任天堂の目玉ソフトは何？

京都府・ZARDYさん

来年は何でしょうねえ。

年が明けてすぐということであれば『ニンテンドーオールスター！ 大乱闘スマッシュブラザーズ』が目玉になるでしょうね。そのあと、みなさんがよくご存じの別の会社で作っているソフトが出ますし…、ずっとこう言っていますね（笑）。まあ、評価が出て、発売日が確定してから正式な発表ができると思います。あとはそうですねえ、期待度の高い『MOTHER3』や『マリオRPG2』なんですが、広報のほうにまだ発売予定日などの話が来ていないのでなんとも言えないんです。今回、マリオ系のゲームを2本発表したように、開発のほうであたためていたソフトをポンと発表するようなこともあるかもしれないですね。

『ゼルダ』のCMの評判はいかがですか？

埼玉県・Dr.Ryoさん

よろしいんじゃないでしょうか（笑）。

今回のCMでは『ゼルダ』を知らない人に対しても「ゲームに対するのめり込み感」みたいなものを出していきたかったんですね。そのようなコンセプトでいくとゲーム画面だけのCMはムリがありますよね。それで7人のタレントさんに登場していただき、いろんな層の人に訴えることにしたんです。深夜放送で中高生に人気のあるドリアン助川さん、「ポンキッキ」でちびっ子に人気のあるBOSEさん（スチャダラパー）、それに最近売出し中の深田恭子さん、そしてドラマで活躍中の稲森いずみさん、そしてマニアックなところでプロレスラーの前田日明さん。格闘好きな人ってゲームが好きな人が多いんですね。蜷川演劇で脚光を浴びている藤原竜也さんはけっこうミドルな女性から「かわいい」なんて言われて人気が出ているようなんです。出演者のターゲットにあわせて放送時間帯を変えていますので、人によっては7本のCMを全部みるのは難しいかもしれないですね。

◆本郷さんはふれなかったけど、ユースケ・サンタマリアさんもいらっしゃいます。キミは7本のCMをぜんぶ見ることができたかな？

『ゼルダ』のタイトルロゴが変わったのはどうして？

茨城県・すず木い○ろーさん

新しいほうがカッコイイですよね。

それに日米ほとんど同時発売ですし、日本語版と英語版を同時に開発していたということもありまして、タイトルロゴも一緒にしたほうが都合がいいということもあったんだと思います。それに、前回のロゴだと「時」の日へんのところが砂時計になっていて人によっては「寺のオカリナ」（笑）って読めるんじゃないかって意見もあったんですね。まあ理由はどうあれ、新しいほうがカッコイイということでしょうね。

◆このロゴが登場したのが今年の2月号。あらためて見ると妙に懐かしい気分にさせられるよね。この1年、いろんなことがあったもん

『ゼルダ』には裏ワザがありますか？

埼玉県・サチコさん

最初から裏ワザをしこむようなことはありません。

ただ、結果として出てくるかもしれませんね。まあ、裏ワザというのをどこまで言うのかという話になってきますけど、『ゼルダ』はかなりの大作ソフトで、広い世界にジオラマみたいなものを作ってじっさいに冒険できるようになっているわけですから、デバッグの作業もかなり大変だったようですね。これは裏ワザというわけではありませんが、ある場所に行けばマリオの絵がかかってあったりとか、カンバンを剣で切ってもあることをすると復元するとか小粋な仕掛けは盛りだくさんなので、早ときするんではなく、いろんなことを試して遊んでいただきたいですね。

◆ハイラル城でゼルダ姫に話しかける前に、中庭を観察してみよう。左側の窓に向かってパチンコを撃つと何かが起こる？

はみだし質問箱

Q 『ゼルダ』のCMに稲森いずみさんが出ているのは本郷さんの陰謀ですか？（富山県・橋場栄司さんほか多数）

A そんなこたぁないでしょう〜（笑）。

『ゼルダ』の制作費と宣伝費はいったいどのくらいなんですか？

埼玉県・「ムラ」って言えば64さん

制作期間は3年くらいかかっていますからね。

⬆『ゼルダ』プロデューサーの宮本さん。開発の苦労話は87ページの特集を読んでね。『ゼルダ』をプレイする前に読むと64倍楽しくなるぞ

ですから制作費のほうもすごいと思いますが、パッと「いくらです」とは言いにくいですね。ピーク時には開発スタッフだけでも50人、それに最後の数週間は百数十人くらいのデバッグチームも加わっていますから、人件費だけでもかなりの金額になるんでしょうね。それに開発機材や、『ゼルダ』の制作のためだけに使うというわけではありませんがモーションキャプチャールームを作ったりしましたからね。それらの経費のどこからどこまでを開発費に入れるのか難しいところなんですが、いずれにしても任天堂の歴史のなかで最高の開発費がかかっているのは間違いないでしょうね。宣伝費については正確な金額をお話するわけにはいきませんが、単品ソフトとしては希有な金額を投じていますね。

音楽が苦手な私にもオカリナは吹けますか？

神奈川県・めほそちゃん☆

そりゃあ、吹けるでしょう。

画面上に楽譜といいますか、コントローラのどのボタンを押せばよいか表示されますので、それをマネするだけで誰でも吹けます。ゲームのなかでは音楽が苦手とかいうよりも、どちらかと言えば記憶力の勝負ですよね。操作もAと4つCのボタンでできますので難しくはないでしょう。ただ、5つのボタンに3Dスティック、それにZとRトリガーボタンを組み合わせると好きな曲が自由演奏できますので、ぜひ試していただきたいですね。

⬆別冊付録の「やさしいオカリナ教室」(30P〜)を読んでね（前半のページはネタバレがあるので要注意）。『ゼルダ』担当・尾関友詩の作った楽譜をみれば「きよしこの夜」がカンタンに吹けるようになるぞ

リンクの声優は誰がやったんですか？

大阪府・モリシのシュートさん

さあ、誰なんでしょう？

『ゼルダ』の取扱説明書の巻末に載っていますよね。今回はちゃんとプロの声優さんを使ったんですよ。えーっと今回は声優プロダクションのアーツビジョンさんにお願いしていますね。でも、声優さんの名前を見て、「ああ、あの人だ」ってわかるんでしょうかね。ぼくはわかんないですけど。

主なキャラクターと声優さん

キャラクター	声優さん
★こどもリンク	瀧本富士子 「魔法陣グルグル」の勇者ニケほか
★おとなリンク	檜山修之 「勇者王ガオガイガー」のガイほか
★ゼルダ姫	水沢　潤 「女神見聞録ペルソナ」(SS) ほか
★ガノンドロフ	長燈高士 「カーレンジャー」のクラッチほか
★ナビィ	水橋かおり 「ノエル」(PS) ほか

＊名前のあとに書いてあるのは声優さんの代表作品です

本郷さんが『ゼルダ』で好きなキャラクターは？

愛知県・赤坂葵さん

う〜ん、シークでしょうか。

まあ好きなキャラというわけではないんですが、最初にシークが登場するシーンが好きですね。コスチュームもいいと思うんですが、リンクと初めて対面するシーンがとてもアニメチックなんですね。ぼくらが小さい頃に見ていたアニメの臭いを感じるんですね。先の展開を見たくなるような感じがしますよね。「お前は何者だ？」みたいにね。

⬆テレビCMにも登場していた謎の少年シーク。冒険の最後のほうになればシークが何者かがわかるのだ。それまでは想像をたくましくして推理ゲームを楽しもう

はみだし質問箱

Q『ゼルダ』の登場人物はどのくらいいますか？（兵庫県・そのまんまさん）

A 敵味方あわせて160種以上のキャラが登場すると聞いていますので、みなさんも数えてみてください。

宮本さんがマンガになるって本当？

神奈川県・サオヘン

少年マガジンに掲載されます。

前々からマンガ化のお話はいただいていたのですが、取材の日程があわなかったんですね。でも、『ゼルダの伝説』が完成して、プロデューサーの宮本の時間がとれるようになったので、スーパーマリオシリーズをずっと一緒に作っている手塚と中郷の3人が取材を受けまして、「スーパーマリオを作った男たち」というマンガになることになったんです。60ページの1回読み切りで、12月9日発売の少年マガジンに掲載されることになっています。マンガの内容に関しましては、ファミコン時代の苦労話にスポットがあたっていますが、最後にはちゃんと「最新の開発環境のなかで『ゼルダの伝説』が完成した！」みたいな終わり方をするんです。ぜひ皆さんにも読んでいただきたいですね。ホントに楽しいですよ。

➡おそらく来年のゲーム賞を『ゼルダ』で総なめにするであろう宮本さん。もちろんマンガの中でも主人公なのだが、ぜんぜん似ていないんだとか

宮本さんコメント

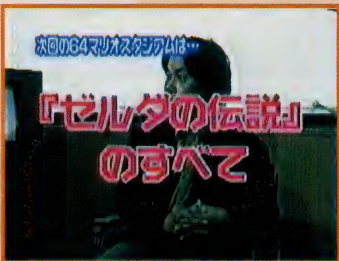
あれ、恥ずかしいよ～（笑）。

このあいだコンテが来たんやけど、みんなで見て「事実と違うけど、それなりにおもしろいから、これでええんとちゃう」って。いろんな話を取材して構成しているんですが、素材はぜんぶホントで仕上がった話はちょっと違う（笑）。問い合わせがくるかもしれんから言うときますけど、大きなマリオがバグで半分欠けて小さいマリオになって「これいいやん。これで小っちゃいマリオを作ろう」という話が載っているんですが、たくさんのバグがネタになったという話と小さいマリオを作ろうという2つの話をごっちゃにしているんですね。それを一言で説明しているわけなんです（笑）。あと、工場の人たちが遅くまで残って遊んでいたっていう話も本当は若い子ばっかりだったんですけど、マンガではおっちゃんとおばちゃんなんです（笑）。

『ゼルダ』の完成で宮本さんがテレビ出演することは？

神奈川県・横浜松坂君屋さん

いくつかの番組の取材を受けました。

でも、この号が出る頃には放送は終わっていますね。11月の中旬にテレビ朝日系の「トゥナイト2」に出演して、レポーターと一緒に『ゼルダ』をプレイしながら開発の苦労話をすることになっています。あと、「64マリオスタジアム」（テレビ東京系）で司会の渡辺徹さんと、「ゲームウエーブ」（同）では伊集院光さんと対談しています。それと、放送は関西地区だけになりますが、「ほんわかテレビ」（読売テレビ）にも出ることになっていますね。あと、宮本はアメリカに渡りまして、ニューヨークとサンフランシスコの2カ所で現地メディアの取材を受けることにもなっているんです。

⬅「11月12日放送の「64マリオスタジアム」に出演した宮本さん（写真は予告です）。アメリカではゲーム雑誌だけでなく一般誌の取材も受けるのだとか。『ゼルダ』が終わってものんびりするヒマはないのだ

『バンジョー』の魅力を教えて！

兵庫県・UNの垣内勇さん

とても優れたアクションゲームですよね。

アクションゲームといっても操作はそんなに難しくありませんし、演出もいいですし、じっくり練りこまれたソフトですね。それにネタも豊富でキャラがとてもかわいいですね。『マリオ64』と同じように動かしているだけでも楽しいですよね。早い人で2～30時間でエンディングを迎えることができると思いますが、それで終わるんではなくって、目的を変えればいろんな遊び方ができるので何度もプレイできるソフトになっていますよね。

➡『ゼルダ』もスゴイけど『バンジョー』もスゴイ。これ本当

はみだし質問箱

Q 任天堂のソフトに限定版はないですか？（岡山県・内藤邦治さん）

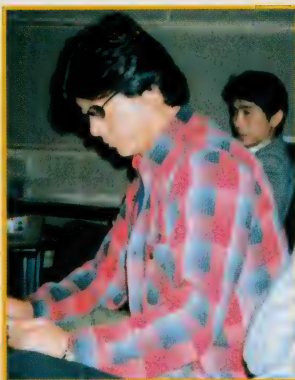
A 『ポケモン青』とかありましたけど、あんまりやらないですね。できるだけ多くの人に遊んでいただきたいですからね

『バンジョー』のCMの計画を教えて！

愛媛県・東慶太郎さん

この本が出るころにはスタートしていますね。

CMでは「きつつき攻撃」と「たまご攻撃」をCGと実際のゲーム画面で紹介するようにしているんです。それからBGMは西城秀樹さんにお願いしていまして、「♪バンジョ～ウカズゥ～イ」っていかにも西城さんらしい（笑）歌まわしが入るようになっています。CMは11月7日くらいからスタートしていますので、もう実際にご覧になられたかたも多いでしょうね。あと、その他のソフトのCMについては『ピカチュウげんきでちゅう』はまだ最終的に決まっていませんが、『マリオパーティ』については家族や友だち同士、4人が集まって楽しんでいるところからゲーム画面に移るような雰囲気のものになるでしょうね。

◆BGMが西城秀樹さんの歌だと気づいた人は少なかったんじゃないかな？　今度は「おはスタ」でバンジョーと「YMCA」を歌ってほしいな

『ピカチュウげんきでちゅう』のマイクは他に使うことはないの？

千葉県・読者の声さん

当面は『ピカチュウ』だけですね。

ですので、音声認識マイクを同梱で売ることにして価格も9800円になったんです。本当はもっと安くしたかったんですが、単にマイクだけでなく音声認識システムがついているということで、この値段になったんです。マイクがないと遊べないソフトですし、価格的にけっこうムリをしているんです。今後は『ピカチュウげんきでちゅう』以外にもパソコンソフトで出ていた『TEO』…、どこから発売されるかわかりませんが、このソフトも対応するようになっているので楽しみにしていただければと思います。

◆ピカチュウファンにはたまらない作品。ピカチュウの表情を見ているだけで楽しいぞ

『ポケモンカードGB』について教えて！

大阪府・ホルモンマスターさん

クリーチャーズで進行していた企画なんです。

もともとポケモンカード自体は9億枚も売れているようなメガヒット商品なんですが、なかにはカードの収集だけで終わっているお子さんも多いようなんですね。それで、『ポケモンカードGB』で遊びながらカードゲームのやりかたを習得してもらおうということなんです。それに、カセットそのものに赤外線通信機能を積んでいますので新しい遊びもできるでしょうね。

◆『ピカチュウげんきでちゅう』の6日後の12月18日に発売される『ポケモンカードGB』。紹介記事は112ページにあります

『MOTHER3』に動きがあるのはいつくらいから？

静岡県・WTRさん

確かに新情報はないですねえ。

でも、来年になれば、どの時期になるかわかりませんけど出てくるとは思いますよ。『MOTHER3』は期待のソフトであるのは間違いないですから。でも、年内は5本のソフトが出るわけですし、広報的にもこれらのソフトを前面に押していこうということで新作の情報をひかえているんです。

◆1年近く情報が届かない『MOTHER3』。「家庭教師のトライ」のCMを見るたびに「『MOTHER3』はまだかな？」って思うひとは少なくないだろうな（これってローカルネタ？）

はみだし質問箱

Q 「ファイアーエムブレム」の新作は年内に出るのですか？（静岡県・武市賢治さん）

A 残念ながら年内はムリです。きっと年明けには出るでしょうね。N64版はそのあとになりますね

N64のCMを流している番組を教えて！

兵庫県・中村主水23世さん

スポットCMは多すぎてお答えできません。

流す本数も多いですしね。ただ、任天堂の提供番組であればわかりますよ。その番組を見れば必ず任天堂のCMを見ることができるでしょう。えーと、「世界まる見え！ テレビ特捜部」や「炎のチャレンジャー」など10本くらいありますねえ。これらは番組表を作っていただくことにして、ただ放送は来年の3月までのもので、それ以降は変わることもあるでしょうね。

➡今年の年末はいろんなデザインのNキューブがテレビをにぎわすんだろうね

任天堂が提供するTV番組表

番組	系列	曜日	時間
世界まるみえ！テレビ特捜部	日本テレビ系	月曜日	20:00-20:54
ウンナンの炎のチャレンジャー	テレビ朝日系	火曜日	19:00-19:54
TOKIO～な・り・ゆ・き～	フジテレビ系	火曜日	23:00-23:20
しあわせ家族計画	東京放送系	水曜日	20:00-20:54
Game Wave	テレビ東京系	水曜日	00:45-01:15
64マリオスタジアム	テレビ東京系	木曜日	18:30-19:00
ポケットモンスター	テレビ東京系	木曜日	19:00-19:30
学校へ行こう！	東京放送系	木曜日	19:00-19:54
マジカル頭脳パワー	日本テレビ系	木曜日	19:54-20:54
おはスタ	テレビ東京系	月～金	6:45-7:25

＊地域によって放送日や時間が変わります

ゲームボーイポケットが3800円になった理由を教えて。

山形県・金子勝さん

GBカラーが好調だからなんです。

もともとゲームボーイポケットは5800円でしたが、カラーが8900円で内容の差を考えるとカラー液晶になっただけではなく、残像が残りませんし、ポケットカメラもキレイに写るんですね。電池の寿命も長くなりましたし、そうなってくると3000円の差じゃないなってことになりまして値下げに踏み切ったんです。なので、ゲームボーイポケットは入門機として誰でも手軽に買えるハードとして安く売っていきたいと思っています。ゲームボーイソフトの資産もいっぱいありますし、3月末の時点で716本のタイトルが発売されていますからね。

⬆11月14日から値下げしたゲームボーイポケット。3800円ってほとんどのゲームボーイソフトと同じ価格。信じられない安さだ（ちなみに金と銀は「ライト」のみです）

ゲームボーイカラーのライトは出ますか？

千葉県・タンタンたぬきさん

いまのところ予定はないですね。

ゲームボーイカラーのウリは、バックライトを使わずにカラー表示できるところにあるんですね。ライトにするとどうしても消費電力が多くなってきますから。そういった意味でゲームボーイカラーのライトが出るようなことはないと思います。あと、6色以外の新色については購入希望の方に行き渡っていないのが現状ですから、これも難しいですね。ただ、いずれ特販的な商品で新色が出ないとは限りませんね。

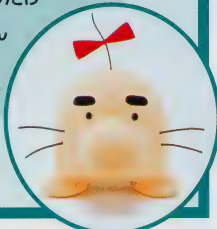
⬆売り切れ店続出のゲームボーイカラー。新作ソフトもどんどん出てくるし、年内はしばらく入手するのが難しそう。ど一しても欲しい人はローソンで取り寄せできるそうなので確認してみてね

ゲームボーイカラーでファミコンの名作が出るって本当ですか？

埼玉県・高橋唯之さん

その質問はよくされるんです。

どこでそういう話になったのか…。ファミコンとゲームボーイカラーは同じ8ビットで色数も近いので移植しやすいというのはありますし、実際に任天堂から出した『ドクターマリオ』でもファミコン版とゲームボーイ版を同日発売しましたからね。ただ、画面の比率が違うのでタテヨコのサイズを調整したりしましたけど。ですので移植するのは比較的カンタンではあるんですが、積極的にファミコンソフトをゲームボーイカラーで出していこうということではないんです。

➧ファミコン版『MOTHER』をカラー対応にして欲しいという声がけっこう編集部に寄せられる。同感。でもセリフを読みやすくするために手間がかかるんだろうな（写真は『2』のどせいさんです）

『ドンキーコングランド2』は完成したのですか？

神奈川県・Tim Stamperさん

とうに完成はしています。

アメリカではすでに発売しています。でも、日本ではカラー対応になっていなかったので先送りになっているんです。『ワリオランド2』の場合は並行して作っていましたのでカラー対応にできたんですけど、『ドンキー』をカラー対応にしようとすると、またイチから作りなおすことになるんですね。今後、ゲームボーイの新作ソフトについてはカラー対応のものを出していこうという方針なので、モノクロ版の『ドンキーコングランド2』が発売される可能性は低いでしょうけど、もしローソンでゲームボーイの書き換えサービスがはじまれば、そこで手に入る可能性は充分ありますね。

N64を海外で使うと法律にふれるのですか？

フランス・バイヨール泰子さん

法律にふれるというより動作しないでしょう。

（フランスから一時帰国された方なんですが…）。はあ。ヨーロッパはテレビの受像方式が国によって違うので、日本仕様のN64をつないでも映らないでしょうね。ヨーロッパの大半はPAL方式で一部の国がSECAMを採用しているんです。フランスは確かSECAMだったですよね。ですから、その国専用のN64じゃないとテレビに映らないでしょうし、ソフトについても同じことが言えるんです。日本とアメリカはNTSCという同じ方式なんですが、電圧や周波数が違いますのでそのまま使うと故障の原因になりますね。ゲームボーイだと電池で動きますのでどこの国に行っても遊べますが、N64はその国で買っていただくのがいちばんなんですね。

本郷さんは子どものころどんなことをしていましたか？

福井県・あこがれの希ガス2さん

テレビゲームもなかったですからねえ。

当時は近所にも広場がいっぱいありましたから、当たり前ですけど木登りしたり、ザリガニ採りしたり、ビーダマしたり、広告塔に登ったりで（笑）、みんなで外で遊んでいましたね。今の子どもよりは草野球もいっぱいしましたし…、いいのか悪いのか、ぼくの子どもは友だちを連れてきて『007』ばっかりやっていますからねえ（笑）。ぼくらが家のなかで遊ぶときはエポック社の野球盤だったんですけどね。いずれにしても外で遊ぶ割合がいまの子どもより高かったですよね。

はみだし質問箱

Q バレンタインチョコを送りたいんですけど（宮城県・マクラウドIIさん）

A どんどん送ってくれとは言えないですよね。でも、毎年『ファイアーエムブレム』のオグマ様宛に来たりするんですよ。

『N64の質問箱』質問大募集!!

キミの疑問を本郷さんにぶつけてみませんか？NINTENDO64にまつわるハードやソフトに関することなら何でもOK。編集部がキミに代わって本郷さんに質問します。とじ込みの読者アンケートか、官製ハガキを使ってご応募ください。首を長くしてお待ちしてますぜい。

FAXでもOK! ➧ 03（3230）0675

応募先
〒102-0074
東京都千代田区
九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「N64の質問箱」係

毎月⑥MAITSUKI④新聞
Monthly News

The Best Game Magazine

発行所／東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
株式会社 毎日コミュニケーションズ 64ドリーム編集部

●はみだしNEWS● 今月号のインタビューは、第一弾として主にN64や『マジカルテトリス』に関する事を収録しました。インタビューで飛び出した過激なあの話は来月号で掲載できたらいいなあ。

TOP NEWS

N64が世に出て2年。カプコンのゲーム戦略の全てを知る男、岡本吉起がN64を大いに語る!!

『マジカル テトリス チャレンジ featuring ミッキー』の発売を機に決定したカプコンの岡本吉起さんのインタビュー。N64への参入は表明していたものの、具体的なソフトタイトルが全く見えず、「有名なキャラクターの登場するパズルゲームを開発中」という話が流れていただけのカプコンのN64戦略。今回のインタビューで明らかになった衝撃（本当かな？）の事実を2号連続でお届けするぞ。

岡本 吉起

PROFILE

おかもとよしき／1961年愛媛県生れ。血液型O型。カプコン常務取締役でありフラグシップの代表取締役でもある。お金以外のものを貯めるのが好きとのことで、Gショック150個、スニーカー300足、ロレックス30個、自転車30台など、コレクションしている物を書き出すときりがないほど。

N64発売から約2年半。第一弾ソフトが遅れた理由は？

岡本 カプコンは、マルチプラットフォームという戦略をとっていて、全てのハードでゲームを出していくと公に言っています。だから、もともと参入する気はあったんですよ。ただ、僕たちが持ってるゲームのアイデアが、どのハードの特性、もしくはユーザーの特性にあってるのかというのを見定めた上で、全てのハードに出していくという意味なんです。自分たちのもちネタでN64向きのアイデアが2年間出なかったので結果的に遅くなりました。『マジカルテトリス』ならN64のユーザーに向いてるな、じゃあN64でやろうよ、ということになったわけです。

◆11月20日に発売が決定した『マジカルテトリス』。季節がら、クリスマスプレゼントを意識したかわいいギフトパックも発売される

フラグシップの岡本さん

フラグシップの代表もかねる岡本さん。この会社はゲームシナリオの制作を中心に、ゲーム本編の企画なども手掛けている。話がすすむにつれ、「タイトル名は明らかにできないが、フラグシップでN64用ソフトのシナリオ作ってますよ」との事実が判明。取材をしている我々は「あれしかない!!」と勝手にほくそえんだのだが…。

◆サービス精神旺盛の岡本さん。前日は夜2時まで仕事で、朝早くから打ち合わせ。その後2時間以上のインタビュー。おつかれさまでした

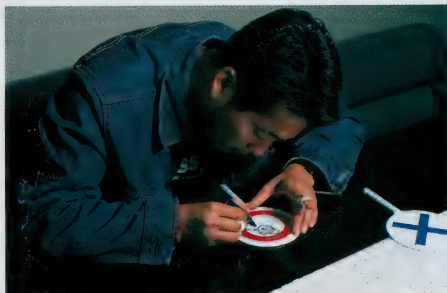
実際にN64のゲームを開発しての印象はいかがですか？

岡本 ある意味作り手を選ぶマシンだと思いますね。ほんとに自由度が高いんです。自由度が高いっていうのはまさに言葉のママで、CPUを(手を広げて)これだけ使えるとするじゃないですか。プレステだったら、初めからサウンドはこれだけ、グラフィックはこれだけ、プログラムはこれだけ、ていうふうに割り当てられているんですよ。N64の場合はその割り当てが無くて、こんだけのなかで好きなことをやれって感じなんですよ。それぞれのしきりを自分で作れというわけですね。そこで何が大変かって、例えば音楽の担当者はサウンドの部分をたくさん取りたがる訳ですよ。グラフィックスも、プログラムの担当者も、それぞれがこれだけ取りたいって言う。そうすると当然トータルでオーバーしちゃうんですよ。要はだれがその線引きをするかということなんです。それに、N64の機能をフルに使わないと、なかなかいいものができないし、かといって、すごいものが作れないかといったら、さにあらずでしょ。宮本さんが作ったゲームなんかスゴイですものね。

『マジカルテトリス』にはどれぐらい関わったのですか?

岡本 作ってる最中の真ん中あたりは全然分からずに、スタートと最後のところだけみてます。どうしてもN64のハードに向けて『テトリス』を出したかったんですよ。でも、いまさら『テトリス』だけじゃなあ、みたいなのもあって。で、なんかめちゃめちゃ人気のあるキャラクターをくっつけたいと。で、自分とこのロックマンとかもあったんですけど、いろいろ考えて…。ところでだいたい、「なんでキャラがいんねん」っていうところですけど、どうしても対戦っていうカタチのあるゲームにしたかったんですよ。『テトリス』ってどんどん積んでいって、しまいには終わりっていうパターンのゲームじゃないですか。でもそれじゃあいやだ、俺は勝って終わりたいんだ。ならば、対戦の相手のキャラをつくっちゃえという感じですかね。で、「女性、子供も含めて全員に受けるキャラクターって何なんだろう…?おじさんとかにもできて…。」というということで「世界で一番有名なネズミと、世界一有名なロシアの落ちものパズルゲームはどうだろうか?」っていうスタートのところと、それを実現するため様々な交渉というか、裏の所をあれこれとやってました。でもね、このゲーム、とにかく出来がいいです。会社にね、たくさんゲームが置いてあるんですよ。プレステにしてもN64にしても。でも昼休みにしても、夕方にしても、社員がみんなしてやってるのはこのゲームなんですよ。

最後にN64ユーザーの方へ一言お願いいたします

岡本 おそくなっちゃったけど、なんとかN64でゲームを出すことができました。今回のゲームは見た目にインパクトがあるゲームではないですけど、絶対面白い。カプコンのゲームが好きでたまらない連中も、今一番好きでやってるゲームって言うのがこれだっていう事実をふまえて、これがどんなゲームなのかっていうのを想像してもらいたいな。『テトリス』自体もすごく簡単なルールですぐ遊べるし、ミッキーマウス達もとってもかわいいし、グラフィックも良くできてます。ぜひ、買って遊んで欲しいと思います。

↑64ドリームの読者の方にということで、イラストとサインを描いてもらいました。ありがとうございます

岡本さんのイラスト入りグッズをプレゼント

「何かプレゼント貰えませんか?」のお願いに気楽に応じて下さった岡本さん。何故か『バイオハザード』のTシャツとCDだけど、これって何か意味があるのかな? 何はともあれ、すべてのプレゼントには直筆イラストとサインが入っているぞ。個人的には先月号のカプコンファンクラブで紹介したバーボンが欲しいんですけど。

↑○×クエスチョンで使ったプレートにもイラストを描いてもらいました

↑『バイオハザード』のTシャツを1名に、CDを2名にプレゼント

【応募方法】 2号連続掲載なので、今月号(右下)と来月号についているカプコンプレゼント応募券を2枚とも官製ハガキに貼りつけて、希望商品をお書きの上お送り下さい。

【送り先】 〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13 毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部 **カプコンプレゼント係まで**

64DREAMのインタビューといえば ○×クエスチョン

Q ゲームのテレビCMに出演してみたい
A ○(目立つの好きそうだしなあ)

Q 仕事の夢をよく見る
A ○「あんまりうれしくないなあ」と言いながら

Q 自分は運がいいと思う
A ◎「絶対いいですね。5重まるですね」

Q あの世にいくまでゲームづくりに関わりたい
A ×「はよ楽したいですわー」

Q 将来は自分の子供もゲーム業界に入って欲しい
A ×(すかさず×を上げました)

Q カプコンの社長をいちどはやってみたい
A ○「○というより△かな」

Q 最近、年をとったなあと感じるときがある
A ×「まだまだ若いですよ」

Q ゲームは芸術だと思う
A ×「ゲームは遊びですよ」

Q 同じ時代の同じ場所に生まれるとすればやっぱりもう1度岡本吉起だ
A ◎(自信をもって上げてました)

Q 指揮官としての自分は野村というよりは長嶋だ
A ×「べつに野村に近いという意味じゃないんです。強いて言えば自分は権藤に近いかなと思ってます」

Q 仕事中にどなったことがある
A ◎「もうどなるわ、しばくわ、蹴っ飛ばすわスゴイですよー」と笑いながら

Q ゲーム業界には変な人が多い
A ○(だから子供をゲーム業界に入れたくないんですね)

Q 彼女はたくさんいる
A ○「40人以上はいるかなあ、あっ、これカットね」

Q 年収は1億円を超えている
A ×「ハハハ、ぎりぎり超えてないんですよ」

Q ゲームで良く遊ぶ
A ×「仕事でいつもイヤというほどやっているから、自由な時間(ほとんどないらしい)にはゲーム以外のことをします」

YOSHIKI OKAMOTO

●はみだしNEWS● いくつかの質問は今月号の特集に登場している宮本茂さんと同じものです。両クリエーターの答えの違いを比較するのもおもしろいかもね。

64ドリーム1月号 カプコンプレゼント 応募券

●はみだしNEWS● 任天堂が資本参加しているアメリカメジャーリーグのシアトルマリナーズは西暦2000年の開幕戦を日本で開催する予定とのこと。スパースターのケングリフィージュニアが日本で見られるかも。

新製品 お待ちかね!!『ゼルダの伝説』グッズが早くも登場!!

ソフト発売の興奮も冷めやらぬうち、ファンとしては待望のグッズが早くも登場したぞ。それが、64ドリームではおなじみのバンダイ、キャンディ事業部さんからのリリースによるラムネ菓子「ゼルダの伝説 時のオカリナ」だ。100円という低価格ながらも完成度の高い塩ビ人形とカードと、そしてラムネ菓子がついているんだ。11月下旬発売予定!!

⬆これは撮影のために着色したもので、製品版とは異なるんだ。でも、自分でかっこよく彩色してみるといいかもね

⬅コンビニやスーパーのお菓子売場で購入できるぞ

『ゼルダの伝説　時のオカリナ』

●10セット12体の塩ビ人形があるぞ●

商品の種類は全10種類。ラインナップは「リンク」「リンクとオカリナ」「ゼルダ姫」「シーク」「ガノンドロフ」「ヴァルバジア」「ファントムガノン」「マロン＆サリア」「リンク＆ゼルダ姫」「馬に乗るリンク」だ。全部集めて飾ろうね。1箱に1枚ついてくるカードは全9種類だぞ。

全10セット(12体入り)プレゼント!!

バンダイさんから豪華プレゼントだ。詳しくは読者プレゼントページを見てね

新製品 相変わらず絶好調の『ポケモン』も新製品が続々と登場しているぞ!!

『DXポケモンキッズシリーズ2』

バンダイ/11月下旬発売/500円/ラムネ菓子付き

⬆おっきなサトシがついたDXシリーズの第2弾なんだ

⬆新登場のトゲピーとアニメ版のピンクのバタフリーがマニア心をくすぐるでしょ

『新ポケモンキッズ5』

バンダイ/11月下旬発売/100円/ラムネ菓子付き

⬅おなじみのシリーズ最終編。これで151匹すべてがそろうぞ

⬆今まで集めていた人はこのシリーズで最後。151匹全部をそろえられたかな

ニュース ローソンでポケモンの年賀状受付中 ロッピーには「ポケモンずかん」登場

年末年始にもらってうれしいものといえば、やっぱりクリスマスプレゼントと年賀状。それが大好きなポケモンだったらなおさらうれしいはず。いまローソンではポケモンのイラストをあしらった楽しい年賀状の印刷を受付中だ。年賀状はピカチュウやほかのポケモン達との世界をほのぼのと描いたイラストタイプのものと、自分の撮影した写真やネガを使った写真タイプのオリジナルピカチュウ年賀状の2種類がある。

➡ポケモンは子供から大人まで幅広く人気があるので、お父さんにもポケモン年賀状をすすめてみたらどうかな

⬆「ぴかちゅうのふゆやすみ」はオリジナルポストカードがついて1500円で、「ポケモンずかん」はオリジナルワッペン付きで5800円で予約を受付けているぞ

おなじくローソンのロッピーでは、“ピカチュウの冬休み大行進”と題して、オリジナルビデオ「ピカチュウのふゆやすみ」(来年の映画の予告編も先行収録)や、151種類のポケモンデータを内蔵し、鳴き声当てクイズ100問に正解するとミュウのデータが手に入る「ポケモンずかん」などを予約中だ。

バンジョーが64ドリーム編集部にやってきた!!

なんと これがバンジョー?

でっけー!!

12月6日に発売される『バンジョーとカズーイの大冒険』に登場する主人公、バンジョーが編集部にやってきた。驚いたのがその大きさ。イメージしてたよりも、かなりでかくて、大きさだけなら本物のクマなみだ。今後はテレビやイベントなどのキャンペーンに登場し活躍する予定なので、みんなも本物を見る機会があるかもね。

◆バンジョーの手をはめてご機嫌のさおへん首長

◆実は足の中にはなぜか靴が入っているのだ

でっかい白い箱(上の写真参考)2つに入れられてやってきたバンジョー。とにかくパーツの1つずつがデカイのだ。ちなみに制作はJリーグのマスコット等も担当している、業界では有名な会社だとか。ちなみに制作費は約200万円だそうです。だれか作ってみます?

中は暑そう～

◆手前の女性は『バンジョー』の広報作戦を仕切っている任天堂の上月さん。実は『マリオカート64』のキノピオの声の主なのだ

これがバンジョーのアクションだ!!

動きづらいのを承知で、足を上げたり、パンチを繰り出したりといろいろなアクションを要求してしまいました。中に入っている人はかなり大変だったようだ。みんなは変なアクションを要求しないようにしてね。

◆こんな多彩なアクションもできるのだ

ほかの編集部の人達も集まって写真を撮り始め、収拾がつかなくなってきたので、そろそろ引き上げることになった『バンジョー』。1日編集長のお礼として、大好きなハチミツをプレゼントしたのだ。

今回のバンジョーさんの仕事は、64ドリーム編集部での1日編集長。お仕事は、『バンジョー』のソフトをプレイしてもらったり、パソコンでの作業をしてもらったりとイロイロ。64ドリーム最新号を片手にご満悦の様子でした。

山吹色の菓子でございます(ウソ)

◆64ドリーム編集部を代表してちづるが『バンジョー』に大好物のハチミツをプレゼントしたのだ

みんなで記念写真

おしまい

「バンジョーとカズーイの大冒険号」が山陽新幹線に登場!!

大阪市の岡周二さんから、「10月17日の朝日新聞関西版で紹介された、バンジョーがデザインされた山陽新幹線のことについてくわしく知りたい」とのお便りが届いた。そこで任天堂とJR西日本に問い合わせたところ以下の様な情報をゲットしたので紹介しよう。車体はバンジョーやカズーイのステッカーできれいに装飾され、またファミリーひかりに連結されている「こどもサロン」車は『バンジョー&カズーイの大冒険』の世界が演出されている。運転日は12月5日からで、年末年始の毎日と12月と1月の土・日・祝日に1日あたり1～1.5往復運転する。また一部こだま号での運転も予定されているようだ。車内ではバンジョーエプロンの乗務員がいたり、またグッズの販売もされるそうだ。

◆サロンの中はこんな感じ。残念ながらN64は設置されないようだ

◆ファミリーひかりは6両編成。新幹線で外観を飾るのは開業以来初めてとのこと。候補にはいくつかのゲームキャラクターがあったそうだ

●はみだしNEWS● 任天堂は「スターウォーズ」に基づいたテレビゲームなどを世界市場で独占供給する権利をルーカスアーツから得た。新作映画は来年5月にアメリカで公開予定で、その後ゲームが登場する事になる。

●はみだしNEWS● 品切れ状態が続く大人気のGBカラー。11月から月産百万台体制で生産をしているのだが、世界中から注文が殺到しているため当分品切れ状態が続きそうな気配だ。

新日リングのエプロンマットにハドソン『闘魂炎導2』のタイトルロゴが登場だ!!

12月26日に『闘魂炎導2』が発売されることもあり、新日プロの「HUDSON PRESENTS 闘魂炎導杯争奪 SG TAG LEAGUE VII」のシリーズのスポンサーとなったハドソン。11月16日～12月6日の間、新日リングのエプロンマットにハドソンのロゴと、『闘魂炎導2』のタイトルロゴが登場する。また主要会場では発売日よりもいち早く『闘魂炎導2』の体験プレイもできる。なおチケットは主要有名プレイガイドで絶賛発売中!! また詳しいお問い合わせは新日本プロレスリング（03-3405-3111チケット問い合せ）まで。

エンドーコレクション GB版『ウエーブレース』

今月のコレクションはGB用ソフト。タイトルはなんと『ウエーブレース』、そうあの『ウエーブレース64』のGB版なのだ。日本では未発売なので、知っている人は少ないと思うけど、実はアメリカではふつうのお店で購入できる商品なのだ。海外ソフトも多数所有するエンドーコレクションおそるべし。

◆ジェットスキーというよりは競艇用のボートみたいな感じのマシンが登場する

電池がなくても車の中でゲームができる!! 11月19日にホリ電機から「カーボーイ」登場

渋滞や長時間のドライブで、車の中で退屈な時にはゲームボーイは欠かせないはず。でもそんな時に限って電池がきれたりして困ったことはないかな？ ホリ電機から11月19日に発売される「カーボーイ」は、車のシガーライターソケットに差し込むと、ゲームボーイ（カラー、ライト、ポケット）に必要な3V電源を供給してくれる変換アダプターなのだ。電源ケーブルは3mと長いので、かなり大きな車でも大丈夫だ。

◆11月19日発売で、価格は1500円。ゲームボーイカラー、ポケット、ライトに対応している

GB版『グローカルヘキサイト』発売記念でNECインターチャネルのパーティーが開催

NECインターチャネルはGBカラー用ソフト『グローカルヘキサイト』の発売を記念して、都内で関係者を集めたパーティーを開催した。このゲームは7種類の駒を使った対戦型のパズルゲームで、単純なルールながら高度な戦略性をもち、個人的にもとっても気に入っているゲームの1つ。このゲームを開発した有限会社ジー・ユーの渡辺さんによれば、パソコン版ながら現在4人対戦へのバージョンアップの最中とのこと。N64へも展開してほしいよね。

◆会場ではGB版はもちろん、11月20日に3600円でやのまんから発売されるボードゲームも各テーブルに置かれていた

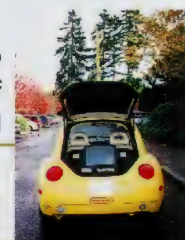
ゲームボーイポケットの希望小売価格が11月14日から3800円と大幅に値下げ!!

1996年7月21日の発売以来、いろんなカラーの仲間が増えて大人気のゲームボーイポケットが11月14日に値下げされた。新しい価格はなんと3800円（従来は5800円）と大幅プライスダウン!! これで2台目のゲームボーイがぐっと近くなったんじゃないかな。これからはあちこちで、2台のゲームボーイを使って『ポケモン』の交換をする人を見かけそうだ。でも1人『テトリス』の対戦をする「ロンリーテトラー」はいないだろうね。

アメリカで人気沸騰のピカチュウカーのかわいい勇姿を永見さんの協力で大公開

ゲームストリートジャーナルでお馴染みの永見さんに、アメリカで大人気の「ピカチュウカー」の写真を送ってもらったので大公開!! とにかく一目みて、「かわいい」と叫びたくなるデキ。さあ、みんなで声をあわせて「かわいい!!」

◆正面から見た「ピカチュウカー」シンプルなデザインだけど雰囲気出てるでしょ

◆ハッチバックを開けるとちゃんとゲームができるようにテレビが置かれているぞ

◆こんなかわいい車が全米を走り回っているなんてアメリカっていい国だよね

◆ホイールにもこんなこまかいこだわりがあるのだ。ポケモンづくしって感じだね

新宿に『マテチャレ』CM撮影隊が出動!! 11月1日のスカウトキャラバンは大盛況

11月1日に全国5会場で同時開催された『マジカル テトリス featuring ミッキー（略してマテチャレ）』のコマーシャル・ライブ撮影会。残念ながら編集部からはだれもチャレンジしなかったが、取材にいった新宿会場は11時からのスタート時には行列ができる盛況ぶり。当日は約300組の明るく元気なゲーム好きの女の子が集まったそうだ。どんなCMになるか楽しみだね。

◆せいいっぱいの笑顔で、みんなで「マテチャレ」と叫ぶのだ。無事CM登場となるのかドキドキだね

◆かなりの人出で盛況のようでした。場所はアルタ前の新宿ステーションスクエア

毎月新聞特派員のコーナー

東京都のLINKSさんから「しんえいたい」係に届いた写真。「写真は好きにしてください」と書かれていたので、好きにさせてもらいました。10月10日の東京ゲームショウでの1コマだそう。個人的にはなかなかの出来だと思うのですが、皆さんはいかが？

◆東京ゲームショウに『ゼルダの伝説』がなかったのは返す返すも残念だよね

『ゼルダ』ファンなら必見のホームページを発見!!「ゼルダの伝説資料館」ではゼルダの全てがわかるぞ

埼玉県の木村さんから、「ゼルダの伝説資料館」という『ゼルダの伝説』の事が詳しく書かれたホームページがあるとのお便りをいただき、さっそくチェックしてみました。ファミコン版の『ゼルダの伝説』が中心だが、その内容は非常に充実しており、作者の『ゼルダの伝説』にかける熱き心がストレートに伝わってくる。『ゼルダ』ファン必見のホームページだ。特に、"『ゼルダの伝説　時のオカリナ』とは一体何なのか" に書かれているこのホームページの目的には感銘を受けた。

➡http://www.asahi-net.or.jp/~qw2n-smz/zelda/zelda.htm

東京工学院専門学校で開催された『F-ZERO X』のゲーム大会で64ドリーム代表アンドレが見事優勝!!

合資会社同志会（注1）と任天堂の協力で、東京工学院専門学校で開催された（千葉大学でも同時開催）『F-ZERO X』の大会で64ドリームを代表して登場したアンドレが見事優勝した。これは学校の文化祭のイベントとして開催されたもので、生徒達の発案によるものとのこと。ちなみにこの様なイベントの開催は専門学校では東京工学院だけだそうだ。

➡当日は『エフゼロ』以外のN64ソフトも自由に遊べるように、かなり多くの試遊台が置かれていた

➡見事優勝して賞品のN64をもらったアンドレ。しかしこのあと愛用のバイクが盗まれるという悲劇が彼に…

ソフトビジネス研究所より発売される「任天堂大辞典」第壱巻は12月11日登場

先月号でも紹介したWin95・98対応のCD-ROM（2枚組み）版「任天堂大辞典」の発売が12月11日に正式決定した。任天堂のキーマンへのインタビューを中心に、ソフト・ハード両面からアプローチしているのが特徴だ。

➡➡N64を開発した開発第3部武田玄洋さんやご存知宮本茂さん、他にもゲームボーイカラーを作った開発一部の出石さんのインタビューもあり

ゲーム未プレイ インチキマンガ♡

マンガ／三浦ゆうま

お知らせ

今回から三浦ゆうまさんの新しいマンガが始まります。実は正式タイトルがまだ決まっていません。みなさん、何かいいタイトルを考えて、「毎月新聞ちびちび」係に送ってください。お願い。

期間限定ながら全日空国内線全線を対象に「ジェットでゲットだ!」キャンペーン実施!!

全日空では、「ジェットでゲットだ!」Wチャンスキャンペーンを実施している。これは98年11月1日から99年1月31日の期間の全日空国内線全線が対象だ。搭乗券の半券2枚を集めてキャンペーンパンフレットについている応募ハガキに貼って送ると、他では手に入らないポケモンカードANAスペシャルバージョンがもらえるというもの。またさらに抽選で4000名にANAポケモンジェットスタジアムジャンパー（子供用）や1000名にゲームボーイカラーも当るのだ。なお12月15日から翌年の1月15日の間は国内線全線で「ピカチュウのふゆやすみ」を先行上映するぞ

➡編集部最寄駅にもポスターが貼られてたぞ。お父さんに出張お願いしてみたら

➡ANAスペシャルバージョンの「そらをとぶピカチュウ」と「カイリュー」の2枚セット

ゲームボーイ収納バックの集大成ともいえる「ゲームボーイキャリーバック」が発売される

数々のオリジナル商品を開発、販売している新誠から、「ゲームボーイキャリーバッグ」が発売される。GBはもちろん、通信ケーブルやACアダプターやソフトなどが1つのバッグに収納できる。まさにゲームボーイ収納バッグの集大成だ。

➡発売は11月26日で、価格は1580円。スッキリ収納できるぞ

毎月新聞からのお知らせ

毎月新聞は皆さんから毎日山のように届くハガキからの情報も参考にしております。毎月新聞に対する皆さんの意見やアイデアなどがありましたら、お送り下さい（プレゼント応募ハガキに記入でもOK）。ちなみに収納大賞は都合により来月掲載いたします。わたるのパズルも引き続き募集中ですぞ。

注1……同志会とは問屋としての本来の機能をはたすべく、旧初心会の問屋4社が設立した会社。今回のイベントは同志会が任天堂に企画を提出し実現したもの

SFC&GB情報局

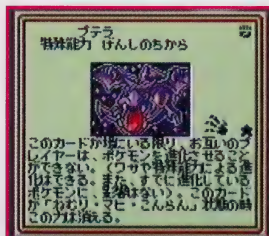
またまた楽しみなGBソフト『ポケモンカードGB』が登場! これは絶対に見逃すな!

ポケモンカードGB

GB GBカラー　ジャンル ETC

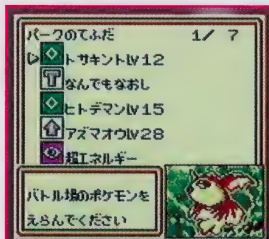
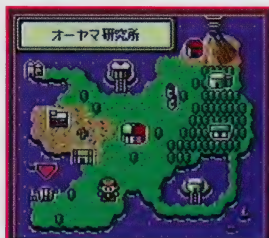
任天堂　12月18日発売予定　価格:3500円

「ポケモンカード」ファン垂涎!!

全国500万人の「ポケモンカード」ファンの皆様、お待たせしました! ポケモンカードゲームがそのままGBで楽しめるソフトの登場です! 収録されているカードは、「第1弾」「ポケモンジャングル」「化石の秘密」の各シリーズと、「プロモーションカード」の一部、それに新しく加わった「GB専用カード」で、全部で200種類以上も用意されているのだ。もちろんカードの収集・対戦・交換などが楽しめるぞ!

◆カードの画面写真。特殊能力などのデータも分かるのだ

◆詳しいカードの説明も用意されているから初心者も安心

ストーリーとゲーム内容

「伝説のポケモンカード(GB専用カード)」を手に入れることが、このゲームの目標なのだ。多くの個性的なカードトレーナーと対戦していき、その対戦で勝利を収めるともらえる「GB版拡張パック」で、カードをどんどん集めるんだ。こうしてカードトレーナーとの対戦を重ねて、自分のデッキをよりいっそう強くしていこう。そしていつの日か、目標の「伝説のポケモンカード」をゲットするのだ!!

◆世界のあちこちにいるトレーナーと対戦していくんだ

◆自分の手札。対戦を重ねてどんどん強くしていこうぜ!

◆友達との対戦は、このバトルセンターに行くと出来るぞ

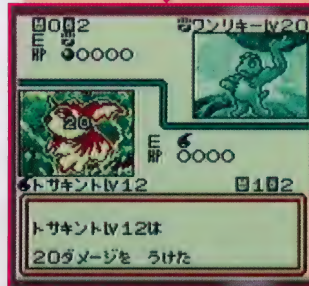
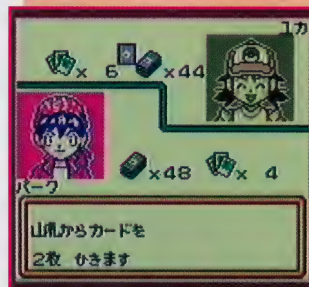
通信ケーブルを繋げば、ストーリー中に集めたカードで作った、キミの自慢のデッキで、友達と対戦することも出来るぞ! さらに集めたカードやデッキリストは、ポケットプリンタで印刷可能だぞ!

初心者も安心のゲームシステムだ!

「ポケモンカード」で遊んだことが無くても大丈夫。Dr.オーヤマのレクチャー対戦モードで、ルールをマスター出来るのだ。このレクチャーでは、対戦で負けてしまってもカードが減ったりしないので、好きなだけ練習対戦が出来ちゃう。デッキの組み方が分からない人のためには、オートデッキマシンも用意されている親切設計。「GB専用カード」を使った新しい戦略を追求する楽しみ方もあるから、上級者も大満足すること確実だ!

◆Dr.オーヤマに、しっかりと対戦ルールを教えてもらおう

◆オートデッキマシンだ。組み方が分からなくても安心

これがバトルの流れ

「GBリンク」でお手軽通信!

集めたカードの交換は1対1ではなく、あげたりもらったりするシステムになっているんだ。あらかじめ友達と交換条件などをよく話し合ってから、カードの交換をしようぜ。この交換は、通信ケーブルではなく、カートリッジに内蔵されている「GBリンク」という赤外線通信システムで行われるから、どこでも簡単に出来ちゃうのだ。

◆通信ケーブル無しでカードのやりとりができちゃう!

GB＆GBカラー

ゼルダの伝説 夢をみる島DX

ジャンル ACT

任天堂 12月12日発売予定 価格：3500円

こちらの『ゼルダ』も超期待！

ただ単純に、カラー対応にリメイクされただけではなく、新しいイベントが加えられた『ゼルダの伝説 夢をみる島DX』。既に発売されているGB版『夢をみる島』を遊んだ人も、まだ遊んだことのない人も十分に楽しめる、期待のソフトだ。今回は、その新イベントとミニ攻略をお届けするぞ。N64の『ゼルダ』も楽しみだけど、この『夢をみる島DX』も素晴らしい名作だから、是非とも遊んでみてくれ！

◆コホリント島にリンクが流れ着いた所からゲームが始まるのだ

➡盾はあるけど、その他の持ち物は何も無い。まずは剣を探そう

『DX』の2大新イベントだ！

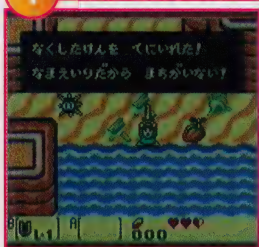
写真屋さん

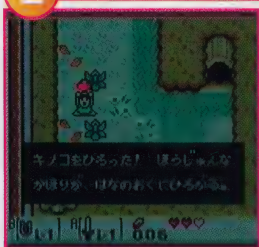
コホリント島に、新しく写真屋さんがオープンしたのだ。ここで撮ってもらった記念写真は、ポケットプリンタを繋ぐとシールが作れちゃうから、いろんなシーンの記念写真を撮ってもらおうぜ！

隠しダンジョン

「ゲームボーイカラー」で遊んだ時のみに出現する、お楽しみダンジョンがマップ上のどこかに新しく追加されているのだ！ このダンジョンの奥に眠る宝箱には、冒険が楽しくなるアイテムがあるかも!?

スタートからレベル1「テールのほら穴」までのミニ攻略

1 剣を探しに海岸へ

◆家を出て道沿いに進み、海岸に行くと、リンクの剣が落ちている。これを取れば攻撃ができるようになる

2 ネボケタケを取ろう

◆小さなほら穴に入って出口へと抜けると、そこにはネボケタケが生えているから取っておこう

3 魔法使いの家へ

◆ネボケタケを取って魔法使いのおばあさんの家に持っていくと、魔法の粉を作ってくれるのだ

4 タヌキに魔法の粉を

◆タヌキに粉をふりかけると、先のマップに進めるようになる。この先にある鍵を取りに行くんだ

これが序盤のマップだ

⬆レベル1「テールのほら穴」の内部マップ。最初のダンジョンだけあって、部屋の数も少ないし強い敵もいないから、そんなに難しくないぞ。ダンジョンのボスは右上の方の部屋に待ち受けている

◆いちど行った場所がマップに表示されるシステムになっている。レベル1クリアまでだと、だいたいこのくらいの範囲を行動できるのだ

5 テールのほら穴へ

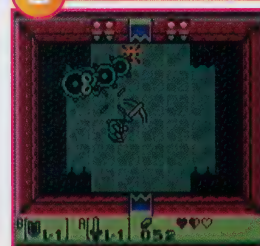
◆レベル1のダンジョンだ。最初だけあって構造も簡単だし、敵も強くないから大丈夫

6 宝箱を目指せ！

◆敵を盾で弾き飛ばして、その後に剣を振って穴へ落としちゃおう。するとこの部屋に階段が出現するのだ

7 中ボスのローラ

◆ローラー攻撃をジャンプで避けて、ローラを攻撃する。このダンジョンのボスより強いかも

8 ボスのテグテール

◆テグテールは尻尾が弱点。盾をかざしつつ剣を振って攻撃するとダメージが少なくすむ

GB & GBカラー

ときめきメモリアルPOKET「スポーツ編」「カルチャー編」

ジャンル SLG

コナミ　発売日未定　価格：未定

『ときメモPOKET』の謎をさらに追求

カンのいい人は先月号の収録キャラの表を見ただけでわかったかもしれないが、POKETの2本は運動部の「スポーツ編」と文化部の「カルチャー編」に分かれるのだ。もちろん、片方でしか起きないイベントがあったり、登場する新キャラクターも別のコだったりするので、やはりここは2本とも…。もう、コナミさんたら商売上手！

スポーツ編　～校庭のフォトグラフ～

運動部編なのだ

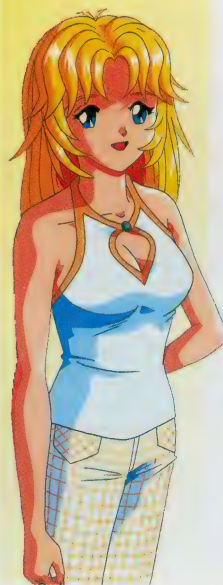
おもに運動部に所属する女の子が登場する。練習試合や甲子園などのイベントはこちらでしか発生しない。登場する新キャラは「パトリシア・マクグラス」と「宗像尚美」。2人も入ってお得？

カルチャー編　～木漏れ日のメロディ～

こっちは文化部編

文化部に所属する女の子たちが登場。文化祭で出展するイベントが発生するのはこちらだけ。登場する新キャラは「和泉恭子」。記事担当もっちーのおすすめは科学部(紐緒さんのファンなのだ)。

新キャラ3人を紹介！

パトリシア・マクグラス

1年の3学期に留学してくる国籍不明の女の子
誕生日：5月21日
血液型：B
所属部：なし

宗像 尚美

きらめき高校のライバル、末賀高校の生徒
誕生日：4月24日
血液型：O
所属部：吹奏楽部

和泉 恭子

正義感の強い少女。でも不運で不幸
誕生日：1月22日
血液型：A
所属部：なし

それ以外にもポイントが…

通信ケーブルを使って「何か」ができるというのは前回もお伝えしたんけど、何ができるかはいまのところわからない。また、どうやら幼い頃の藤崎詩織と主人公とのエピソードが見られるらしいぞ。

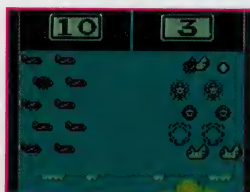
↑はたして、過去の主人公と詩織になにがあったとゆーのだろーか!?

GB & GBカラー

ゲームボーイウォーズ2

ジャンル SLG

ハドソン　11月20日発売予定　価格：4200円

さて、このゲームのウリの1つといえば、GBパックを使って、これから発売される『64ウォーズ』とつなげてそのまま遊べるということ。この機能さえあればウチでも外でも「ウォーズ」づけになれるってことだね。

↑GBでやった状態をそのまんま64に移動できるわけだ

64ウォーズの画面はこんな感じだ！

GBでは平面にしか見えないユニットが『64ウォーズ』では、3Dポリゴンで表示され、イベントなんかも見られるんだ。おまけにCPUの思考だって早くなるぞ！

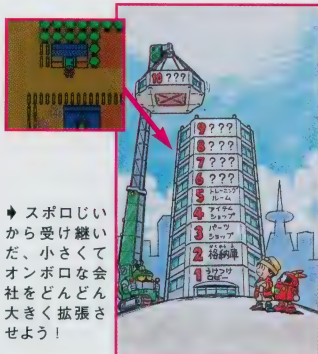
↑戦闘機と対空戦車のバトル！戦闘機じゃ地上目標には手が出ないか？

↑ヘリが空母から発艦しようとしているところだろうか？

タイトル	64ウォーズ（仮）
発売元	ハドソン
発売日	未定
価格	未定
容量	未定
ジャンル	SLG
プレイ人数	1～2人用
備考	GBパック対応

 ※『64ウォーズ』の画面は開発中のものです

「太陽」「星」の2バージョン発売！

2つのバージョンがある『ロボポン』だけど、このバージョンの違いは、1・最初にもらえるロボポンが異なる、2・ロボポンの出現率も異なる、3・片方のバージョンでしか出現しないロボポンがいる、などがあるのだ。全てのロボポンを集めるには2つのバージョンが必要だから、友達と協力しようぜ！

➡スポロじいから受け継いだ、小さくてオンボロな会社をどんどん大きく拡張させよう！

太陽バージョン

星バージョン

ロボポンには3つの属性があるぞ！

ブートタイプ

パーツやソフトなどの強化アイテムは装備できないけど、そのぶん他のタイプのロボポンよりも頑丈にできているのだ。激しい攻撃をしてくる相手には、このブートタイプを出すといいかもしれない。

アームタイプ

他のタイプよりも、パンチ力が圧倒的に優れていて、相手にガンガンダメージを与えて攻撃したい時には、このアームタイプのロボポンを出すのがオススメだ。パーツの交換も出来ちゃうぞ。

ムーブタイプ

このムーブタイプはジャンプ力に優れ、動きが素早いのだ。だから相手よりも先に攻撃できることが多く、しかも相手の攻撃を避けやすくなっている。パーツ・ソフト交換も可能なタイプなのだ。

どんなタレントになれるかな？

女の子に人気の『プリクラポケット』シリーズの第3弾だ！ 主人公が高校3年生になって卒業するまでの1年間でタレントデビューを目指すんだ。学校に通いながらレッスンを行って能力を磨き、やがてタレントの仕事と学業の両立が始まっていく。そして3月に卒業を迎えるときのプレイヤーの能力で、将来どういったタレントになるかを占うのだ。ミニゲームも豊富だぞ。

➡学校イベントでは、3択形式の抜き打ちテストもあるぞ

➡マネージャーからの連絡で仕事イベントが発生するぞ

➡エンディングは30種類以上と、たっぷり用意されている

➡最初にモンタージュで好みの顔のキャラクターを作るのだ

GB & GBカラー
Bビーダマン爆外伝～ビクトリーへのみち～ ジャンル RPG
メディアファクトリー 1999年1月発売予定 価格：未定

パネルダンジョンロープレ！

人気アニメ「爆外伝」の世界観をベースにしたゲームが登場だ。5人のビーダ戦士の中からバトルに参加させる3人を選んでパーティを組み、パネルになっているマップを進んで、敵と戦ったりアイテムを獲得していき、どんどんビーダ戦士たちを進化&合体させよう。そして、過去の世界を闇の意志で支配しようとたくらむ「ダークビーダ」をやっつけるんだ！

➡性格がそれぞれ異なる、5人のビーダ戦士が主人公だ

➡パネルをめくりながらマップを進む。アイテムや敵などが隠れているぞ

➡戦闘は1対1で進行するけど、途中で他の戦士と交代も可能なんだ

➡バトルで使うために持ち運べるアイテム数には限りがあるから上手に選ぼう

NINTENDO POWER　容量：20M（5ブロック）　SRAM：256K（16ブロック）

SFC Zooっと麻雀!

ジャンル TAB

任天堂　好評書き換え中　書き換え価格：3000円

『Zooっと麻雀!』トーナメント結果発表!

お待たせしました! 9月号で募集したトーナメントの結果発表だ! 思いのほか応募数が多かったため、2回戦からの発表だ。応募したのに載っていない場合は、残念ながら1回戦敗退となっているぞ。2回戦進出者で組み合わせ抽選をして、各卓のメンバーを決定。上位2名が次の対局に進出するシステムなのだ。果たして優勝するのは誰か!?

2回戦 －A卓－

やまもと　富山県・山本芳香
ミン　長野県・小林稔
ぞっち　岩手県・佐藤浩平
ポンたま　岡山県・小川敬史

◆オーラスで親の跳満をツモったミンがこの卓を制した

2回戦 －B卓－

ワンワン　福岡県・黒木和久
ポロリ　埼玉県・窪添威
Chak　東京都・村田千秋
エンドー　編集部・遠藤靖幸

◆アガリは満貫だけだが、振り込まなかったエンドーが1位

2回戦 －C卓－

うりゃ　愛知県・松浦陽一
ダンチ　長野県・小林伸矢
half　青森県・畑井忍
とみなが　福岡県・冨永栄作

◆東場で親満をアガり、その後は軽い手でhalfが逃げ切る

2回戦 －D卓－

ミッキー　東京都・深沢広達
めずっち　宮城県・田端桂子
ドーマン　宮城県・田端義弘
ほんごう　任天堂・本郷さん

◆安い手ばかりだが、めずっちがアガりまくって1位に

準決勝 －E卓－

ミン　長野県・小林稔
ポンたま　岡山県・小川敬史
エンドー　編集部・遠藤靖幸
ポロリ　埼玉県・窪添威

東2局でミンがポンたまから子の跳満をアガるが、その後ミンは振り込みまくり、結果的に親の満貫のキープを守りきったポロリが1位に。2位には、大したアガりも振り込みも無かったエンドーが入賞。

◆トップだったミンから親マンを直撃したポロリが1位に

◆ポンたまも終盤よく追い上げたが、序盤の放銃が痛かった

準決勝 －F卓－

half　青森県・畑井忍
ダンチ　長野県・小林伸矢
めずっち　宮城県・田端桂子
ミッキー　東京都・深沢広達

東1局での3900に続き、東2局で親マン（リーチ一発ドラ3）をアガったhalfが、そのままアガリ連発で1位。2着争いは、ダンチが満貫分を守りきって辛くも確保。めずっちは2回戦の勢いが無く大敗。

◆ダンチはこの満貫だけしかアガれなかったが、それでも2位に

◆halfの一人勝ち。ミッキーは安い手のみだったのが痛い

注目の決勝卓!

ポロリ　埼玉県・窪添威
エンドー　編集部・エンドー
half　青森県・畑井忍
ダンチ　長野県・小林伸矢

◆南1局のポロリの満貫。ポロリは一発アガリが実に多かった

◆右のエンドーがhalfとポロリにダブロンを食らい脱落

ついに4人にまで絞られた決勝卓。東1局にポロリ、東2局にダンチが2000点を獲得し、東場は親アガりもなく平穏な展開。しかし南場に入ると、まずポロリがメンタンピン一発ツモの満貫、続いてhalfがリーチ一発ツモ役牌で満貫と、この2人の争いになった。その後3900を2連続で放銃したhalfは脱落し、ポロリが優勝を飾った!

決勝戦の結果だ!

優勝は「ポロリ」!

埼玉県・窪添威（11歳）

優勝賞品として、トイザらス限定「GBライト クリアイエロー」をプレゼントするぞ! おめでとう!!

ポロリのパスワード

ほしていん　めわごゆも
ぬしてらた　つにわわを
ぐげごねの　はひ6へほ
まみむや5　わきれきく

各賞の発表だ!

2位　half　青森県 畑井忍
エンドーコレクションより、貴重な任天堂ファミコンソフト3本セット（未開封新品）をプレゼント!

3位　ダンチ　長野県 小林伸矢
「SFメモリカセット」をプレゼントするぞ! 好きなゲームを書き換えて、タップリと楽しんでくれ!

本郷賞　めずっち 宮城県 田端桂子
2回戦D卓で本郷さんのキャラに勝ったので、本郷賞としてN64「コントローラブロスゴールド」をプレゼント!

エンドー賞　ポロリ　埼玉県・窪添威
決勝戦でエンドーを下したので、優勝賞品に加えてファミコンソフト『星のカービィ』もプレゼントするぞ!

NINTENDO POWER 書き換えタイトル一覧表(ジャンル別)

ジャンル	ソフト名	容量(M)	SRAM(K)	メーカー
ACT	スーパードンキーコング	32	16	任天堂
ACT	スーパードンキーコング2	32	16	任天堂
ACT	スーパードンキーコング3	32	16	任天堂
ACT	がんばれゴエモン きらきら道中	24	64	コナミ
ACT	スーパーメトロイド	24	64	任天堂
ACT	クロックタワー	24	16	ヒューマン
ACT	ストリートファイターIIターボ	20	なし	カプコン
ACT	レッキングクルー'98	16	64	任天堂
ACT	ロックマン7	16	なし	カプコン
ACT	デモンズ・ブレイゾン 魔界村 紋章編	16	なし	カプコン
ACT	がんばれゴエモン3	16	64	コナミ
ACT	悪魔城ドラキュラXX	16	なし	コナミ
ACT	スーパーマリオコレクション	16	64	任天堂
ACT	ドラえもん3 のび太と時の宝玉	12	なし	エポック社
ACT	ドラえもん4 のび太と月の王国	12	なし	エポック社
ACT	ロックマンX	12	なし	カプコン
ACT	ファイナルファイト2	12	なし	カプコン
ACT	奇々怪界 月夜草子	12	なし	ナツメ
ACT	ワギャンパラダイス	12	なし	ナムコ
ACT	カービィボウル	12	64	任天堂
ACT	スーパーボンバーマン3	12	なし	ハドソン
ACT	超原人2	12	なし	ハドソン
ACT	超魔界村	8	なし	カプコン
ACT	ファイナルファイト	8	なし	カプコン
ACT	キッドクラウンのクレイジーチェイス	8	なし	コトブキシステム
ACT	ツインビー レインボーベルアドベンチャー	8	64	コナミ
ACT	魂斗羅スピリッツ	8	なし	コナミ
ACT	それ行けエビス丸 からくり迷路	8	なし	コナミ
ACT	超魔界大戦 どらぼっちゃん	8	16	ナグザット
ACT	奇々怪界 謎の黒マント	8	なし	ナツメ
ACT	サンドラの大冒険ワルキューレとの出逢い	8	なし	ナムコ
ACT	スーパーワギャンランド	8	なし	ナムコ
ACT	スーパーワギャンランド2	8	なし	ナムコ
ACT	THE FIREMEN	8	なし	ヒューマン
ACT	リブルラブル	4	なし	ナムコ
ACT	スーパーマリオワールド	4	16	任天堂

ジャンル	ソフト名	容量(M)	SRAM(K)	メーカー
RPG	ウィザードリィ外伝IV～胎魔の鼓動～	32	64	アスキー
RPG	レナス2 ～封印の使徒～	32	64	アスミック
RPG	Last Bible III	24	64	アトラス
RPG	マザー2	24	64	任天堂
RPG	大貝獣物語	24	64	ハドソン
RPG	ブレスオブファイアII	20	64	カプコン
RPG	FEDA	20	64	やのまん
RPG	ダウン・ザ・ワールド	16	64	アスキー
RPG	旧約・女神転生	16	64	アトラス
RPG	真・女神転生II	16	64	アトラス
RPG	ソードワールドSFC2 いにしえの巨人伝説	16	64	ティーアンドイーソフト
RPG	ヘラクレスの栄光IV 神々からの贈り物	16	64	データイースト
RPG	ミニ四駆レッツ&ゴー!! WGP2	16	64	任天堂
RPG	ELFARIA II	16	64	ハドソン
RPG	新桃太郎伝説	16	64	ハドソン
RPG	ARETHA	16	64	やのまん
RPG	ARETHA2	16	64	やのまん
RPG	レナス[古代機械の記憶]	12	64	アスミック
RPG	真・女神転生	12	64	アトラス
RPG	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II	12	64	エポック社
RPG	トルネコの大冒険 不思議のダンジョン	12	64	チュンソフト
RPG	ソードワールドSFC	12	64	ティーアンドイーソフト
RPG	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	8	16	エポック社
RPG	エストポリス伝記	8	64	タイトー
RPG	ヘラクレスの栄光III	8	64	データイースト
RPG	METAL MAX 2	8	64	データイースト

ジャンル	ソフト名	容量(M)	SRAM(K)	メーカー
SPT	スーパーファイヤープロレスリングX プレミアム	32	256	ヒューマン
SPT	実況ワールドサッカー2	24	64	コナミ
SPT	リングにかけろ	20	なし	メサイヤ
SPT	スーパーパンチアウト	16	64	任天堂
SPT	スーパーファミリーゲレンデ	16	64	ナムコ
SPT	磯釣り 離島編	16	64	ビクターインタラクティブソフトウェア
SPT	海のぬし釣り	16	64	ビクターインタラクティブソフトウェア
SPT	川のぬし釣り2	12	64	ビクターインタラクティブソフトウェア
SPT	スーパーフォーメーションサッカー96 WCE	12	なし	ヒューマン
SPT	ダービージョッキー[騎手王への道]	8	64	アスミック
SPT	ワイアラエの奇蹟	8	64	ティーアンドイーソフト
SPT	デビルズコース	8	64	ティーアンドイーソフト
SPT	スーパーファミリーテニス	8	なし	ナムコ
SPT	スーパー大相撲 熱戦大一番	8	なし	ナムコ
SPT	ナムコットオープン	8	64	ナムコ
SPT	スキーパラダイス with スノーボード	8	なし	ビクターインタラクティブソフトウェア
SPT	つり太郎	8	16	ビクターインタラクティブソフトウェア
SPT	F-ZERO	4	16	任天堂

ジャンル	ソフト名	容量(M)	SRAM(K)	メーカー
SLG	幻獣旅団	32	256	アクセラ
SLG	ときめきメモリアル～伝説の樹の下で～	32	64	コナミ
SLG	スーパーブラックバス3	32	64	スターフィッシュ
SLG	ファイアーエムブレム聖戦の系譜	32	64	任天堂
SLG	魔神転生II	24	64	アトラス
SLG	タクティクスオウガ	24	64	クエスト
SLG	Winning Post2プログラム'96	24	256	光栄
SLG	ダービースタリオン98	24	256	任天堂
SLG	ファイアーエムブレム紋章の謎	24	64	任天堂
SLG	アースライト ルナ ストライク	24	64	ハドソン
SLG	伝説のオウガバトル	16	256	クエスト
SLG	スーパーブラックバス2	16	64	スターフィッシュ
SLG	デア ラングリッサー	16	64	日本コンピュータシステム
SLG	スーパーファミコンウォーズ	16	256	任天堂
SLG	牧場物語	16	64	ビクターインタラクティブソフトウェア
SLG	AIII S.V.	16	256	ビクターインタラクティブソフトウェア
SLG	ジ・アトラス	16	256	ビクターインタラクティブソフトウェア
SLG	鋼鉄の騎士2 砂漠のロンメル軍団	12	64	アスミック
SLG	鋼鉄の騎士3 激突ヨーロッパ戦線	12	64	アスミック
SLG	魔神転生	12	64	アトラス
SLG	ミリティア	12	なし	ナムコ
SLG	鋼鉄の騎士	8	64	アスミック
SLG	SUPER大航海時代	8	64	光栄
SLG	ロードモナーク	4	64	エポック社
SLG	シムシティー	4	256	任天堂

ジャンル	ソフト名	容量(M)	SRAM(K)	メーカー
PUZ	すってはっくん	24	64	任天堂
PUZ	カービィのきらきらきっず	16	16	任天堂
PUZ	マジカルドロップ2	16	なし	データイースト
PUZ	どっすん! 岩石バズル	8	なし	アイマックス
PUZ	上海III	8	なし	サン電子
PUZ	CAMEL TRY	8	なし	タイトー
PUZ	クオンパSFC	8	64	ティーアンドイーソフト
PUZ	マリオのスーパーピクロス	8	64	任天堂
PUZ	パネルでポン	8	なし	任天堂
PUZ	す～ぱ～なぞぷよ ルルーのルー	8	64	バンプレスト
PUZ	す～ぱ～ぷよぷよ	8	なし	バンプレスト
PUZ	ドクターマリオ	4	16	任天堂
PUZ	PUZZLE BOBBLE	4	なし	タイトー
PUZ	コズモギャング ザ パズル	4	なし	ナムコ

ジャンル	ソフト名	容量(M)	SRAM(K)	メーカー
SHT	極上パロディウス	16	なし	コナミ
SHT	PHALANX	8	なし	コトブキシステム
SHT	ポップンツインビー	8	なし	コナミ
SHT	パロディウスだ! ～神話からお笑いへ	8	なし	コナミ
SHT	AXELAY	8	なし	コナミ
SHT	コズモギャング ザ ビデオ	8	なし	ナムコ
SHT	グラディウスIII	4	なし	コナミ
SHT	SPACE INVADERS	4	なし	タイトー
SHT	キャラバン シューティング コレクション	4	なし	ハドソン

ジャンル	ソフト名	容量(M)	SRAM(K)	メーカー
ETC	同級生2	32	16	バンプレスト
ETC	晦 ーつきこもり	32	64	バンプレスト
ETC	ファミコン探偵倶楽部PARTII うしろに立つ少女	24	64	任天堂
ETC	平成 新・鬼ヶ島 前編	24	16	任天堂
ETC	平成 新・鬼ヶ島 後編	24	16	任天堂
ETC	かまいたちの夜	24	64	チュンソフト
ETC	学校であった怖い話	24	64	バンプレスト
ETC	魔女たちの眠り	24	64	ビクターインタラクティブソフトウェア
ETC	Zooっと麻雀!	20	256	任天堂
ETC	タワードリーム	16	64	アスキー
ETC	夜光虫	16	64	アテナ
ETC	大爆笑人生劇場 ～ずっこけサラリーマン編～	16	64	タイトー
ETC	SUPER人生ゲーム3	16	64	タカラ
ETC	ただいま勇者募集中 おかわり	16	64	ヒューマン
ETC	スーパー将棋2 (12/1より)	12	64	アイマックス
ETC	ドカポン3・2・1 ～嵐を呼ぶ友情～	12	64	アスミック
ETC	ハロー! パックマン	12	なし	ナムコ
ETC	スーパー花札2 (12/1より)	8	なし	アイマックス
ETC	RPGツクール SUPER DANTE	8	256	アスキー
ETC	ドカポン外伝 炎のオーディション	8	なし	アスミック
ETC	決戦! ドカポン王国IV ～伝説の勇者たち～	8	64	アスミック
ETC	プロ麻雀 極III	8	64	アテナ
ETC	大爆笑人生劇場	8	なし	タイトー
ETC	SUPER億万長者ゲーム	8	64	タカラ
ETC	弟切草	8	64	チュンソフト
ETC	スーパー桃太郎電鉄II	8	64	ハドソン
ETC	囲碁倶楽部	8	64	ヘクト
ETC	真・麻雀	4	64	コナミ
ETC	スーパートランプコレクション	4	なし	ボトムアップ

編集部オススメソフト

←不可解な殺人事件を捜査していく。コマンド選択形式で進行するので遊びやすい

素晴らしいシナリオもさることながら、とにかく怖いことでも有名なこのソフト。夜中に1人で遊んでいると、きっとあなたの後ろに……。

赤で表記のソフト 書き換え価格3000円

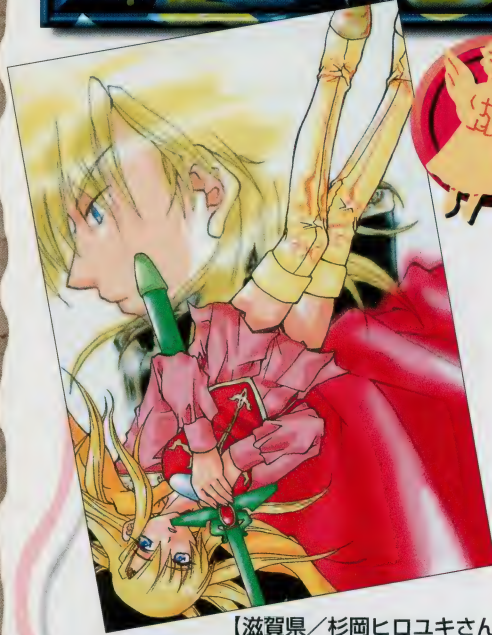
青で表記のソフト 書き換え価格2500円

黒で表記のソフト 書き換え価格1000円

SFメモリカセット1本には、容量：32M・SRAM:256Kに収まる範囲であれば最大7本のソフトを書き換えられます。また、容量が24M(6ブロック)以下のソフトを書き込むと、メニュー画面用として容量を4M(1ブロック)使用します。

おっす。ついに『ゼル伝』も発売だっちゅーの。学園祭シーズンも終わったし、今年の大イベントもクリスマスぐらいになっちゃったね。でも年末はいろんなソフトが発売されるので、楽しみだぞ。それにしてもお題の『オウガ』は少し早すぎたかな!? ソフト発売間近にもう一度くらいやろうっと。次号のお題も楽しみだっちゅーの。

イラスト：記村隆鶴

イラストの特大殿堂

◆最初に描いたときラケシスは裸だったとか。友人に止められたそうです。皆さん、その友を恨みましょう（ウソ）

【滋賀県／杉岡ヒロユキさん】

◆落ち葉と赤トンボとどんぐり。茶系の色で秋を演出してくれました。秋の柔らかい日差しがピカチュウを照らしてるみたいだね

【奈良県／山村彩世理さん】

◆ひさしぶりにゼルダ以外のイラストを描いてくれたまあめいどさん。『マリオパーティ』も出るし、ピーチはグッドタイミングかもね

【岡山県／まあめいどさん】

◆ピーチとマリオの人形を作ってるキノピオ。ルイージの材料もちゃんと用意してあるね。キノコの針山もグッド

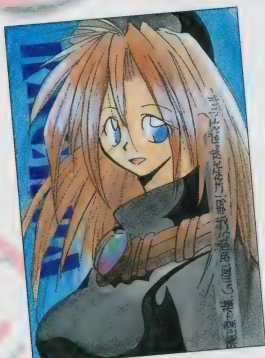
【埼玉県／けいこさん】

◆『ゲッターラブ!!』の続木花ちゃん。男の子みたいになったってコメントだけど、ボーイッシュでいい感じだよ

【福岡県／きりしま成子さん】

◆『リンクの冒険』がやりたいんだとか。新作発売間近になると、昔の作品もやりたくなるんだよね

【大阪府／かざちょさん】

◆学生の頃に『ゼル伝』にハマリ、イラスト投稿もしてたんだって。社会人になったけど昔の血が騒いだとか

【福井県／栗本たくみさん】

◆『タクティクスオウガ』主人公のお姉さんカチュア。お題のコーナーからはみ出してここで掲載します

【大阪府／稲葉よしのさん】

◆家の庭に咲いたコスモスがとってもきれいなんだって。ゼルダ姫が持ってる花も庭のコスモスを描いたのかな

【埼玉県／にわとり好きさん】

◆『ゲッター』のなつきちゃんが持ってるのはなんと納豆。サルメンカンジャさんも昔はキライだったんだって

【愛知県／サルメンカンジャさん】

◆ゼルダ姫とにらみ合ってるのはリンクの幼なじみサリア。モテる男は辛いってか。うらやましいもんです

【神奈川県／スギさん】

今月のお題『オウガ』

【北海道／ぺちょんさん】

◆木の上に昇って休んでいるのは女戦士のアマゾネス。もしかしたら敵の動きを見張ってる所かもしれないね

◆コピックを使って重ねぬりをするんだって。単調なグラデーションにならないようにたくさんの色を使うと深みがでるとか。なるほど、参考にしよう

【愛知県／蒼月ひかるさん】

◆このときを逃したら来年まで秋っぽいイラストは描けないと思って思いっきり秋をイメージして描いてくれたぞ。センチュリオンもお気に入りだそう

【大阪府／きりさき水希さん】

◎次回のお題は『98年総決算』。次々回のお題は『戦い』。

◆祝ベイスターズ日本一ってことで、デネブの服はベイスターズカラーだぞ。強かったねえ、横浜は

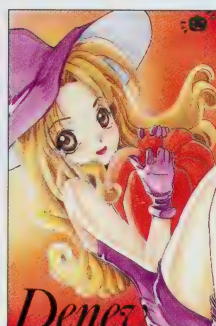
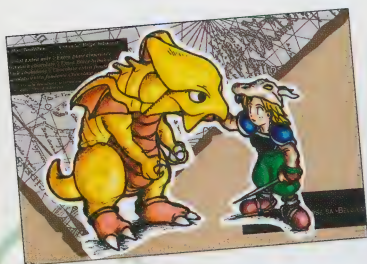
【神奈川県／ひろこみのさん】

◆デネブはホントに人気あるよな。グラマラスで美人のウィッチ。う～ん、こりゃ人気の理由もわかるな

【千葉県／ラッキープリンさん】

◆『オウガ3』で初登場の女性版センチュリオンは人気が高い。エキゾチックなスタイルがいいのかな

【大阪府／ないき常盤さん】

◆キャラクターのイラストが紹介されたのはこの3人を含めて計6人。まだまだこれから登場しそうだね

【神奈川県／ドラいもんさん】

【岐阜県／風野鈴等さん】

◆ひさびさの投稿はお題宛て。ドラゴンテイマーがドラゴンパピーを「よしよし」してるね

【東京都／はやりのうしさん】

◆Macでこのイラストを制作中にローソンに『ゼル伝』を予約しに行ったとか。戻ってきたら使用中のソフトが怪しい状態になってたんだって。ああ、Macユーザーの悲哀が…

◆ヒロイン的な存在になりそうな予感ヒシバシのキャラ、レイア。勝ち気な性格がよくでてるよね

【埼玉県／ヌンガ・ガップさん】

◆『タクティクスオウガ』も好きだったので、主人公のデニムを描いてくれたそうです

【新潟県／白刃ナオトさん】

イラストファンレター

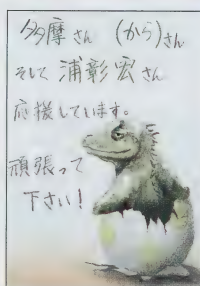
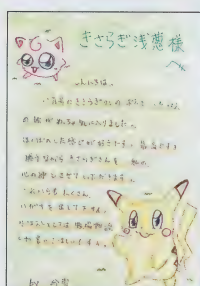
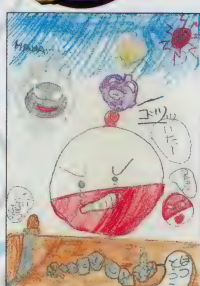
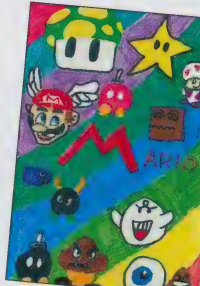
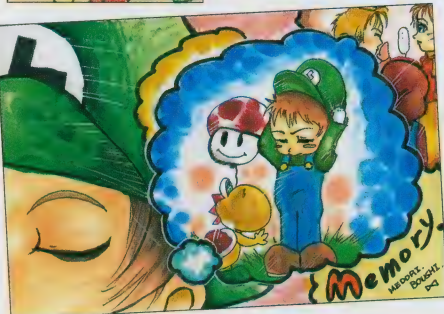
◆杉岡ヒロユキさんへ。イラストは『EVA』のアスカだって【山口県／TOMさん】

◆先月号のSEALさんのイラストは『DQM』のテリーでした【三重県／SEALさん】

◆きさらぎ浅葱さんへ。心の師にさせて欲しいんだそうです【大阪府／今雪さん】

イラスト10歳未満

◆マルマインがいじめられてちょっとかわいそうだねぇ【三重県／ドッスンスターくん・8才】

◆『ぷよぷよ』のキャラクターだね。誰が一番好きなのかな【北海道／さっちゃん・9才】

◆マイナーなキャラ「アイクン」まで描いてあるぞ【北海道／荒木まな美さん・9才】

イラストの高層雑居ビル

↑エフゼロキャラのデフォルメイラスト。ウラワザを使ってデフォルメにしたときはパイロットもこんな感じかもね【大分県／よすさん】

↑64をまだ持ってないから『ゲッター』もプレイできないって。買うべきでしょ。ソッコーで。みんなもそう思うよね【愛知県／桐都澪さん】

↑『FE』のシーダ。羽が生えているように見えるけど、ご存じの通りペガサスに乗ってるところだっちゅーの【大阪府／NO・Qさん】

↑『ヨッシーストーリー』のパッケージを見ながら描いたとか。パステル調の感じがうなずける【千葉県／半径三角コーナーさん】

↑秋のある日、カメックがせっせとホウキで落ち葉たき…。ベビーマリオに焼き芋をごちそうしてくれた（コメントより）【埼玉県／松本郁子さん】

↑フォックス達を心から愛する方のイラストは天使!? 次のスペースワールドでフォックスのコスプレをするそうです【千葉県／いが。さん】

↑剣を突き刺そうとしているようなスタイルが決まっている子供リンク。でもこの剣って結構重そうだよね【京都府／水野64さん】

↑ルイージが自分の思い出にひたっている所かな。「ああ、昔はよかったなぁ」とか。いや、それは違いますな【東京都／みどりぼうしさん】

↑親衛隊に投稿するきっかけになった人からのファンレターへのお返事です【神奈川県／ひろこみのさん】

↑今回のゴエモンはおみっちゃんに急接近!? ヤエちゃんが後ろ向いてすねてるぞ【岡山県／あさひさん】

↑『カービィ』に登場するキャラで人間に近いキャラを集めてみたんだとか【岐阜県／わどちゃんさん】

↑ごめん。先月号の『FE』イラスト別名で掲載しちゃいました。お許しを【東京都／宝山りふぁさん】

↑『大乱闘スマッシュ～』はNESさんが実現を希望しているゲームに近いかも【愛知県／NESさん】

↑このイラストは芸術の秋をイメージして描いてくれたものだそうです【東京都／きさらぎ浅葱さん】

↑このソフトって知らない読者も多いんだろうな。DDで発売予定なんだけどね【兵庫県／M・Fさん】

↑『カエルのために鐘は鳴る』GBの密かな名作ソフトだね【岡山県／若林沢改めマビーガストさん】

↑『EVA』人気ってまだまだ続くのかな。ゲームの方も人気高いよね。すごいなぁ【山口県／TOMさん】

↑『スパロボ』のイラストが少ないので描いてくれたぞ。ドモンが好きだとか【青森県／春風ぶるるさん】

↑弟が買ったカラーゲームボーイを取り上げっぱなしにしないようにしてね【東京都／そうだらいとさん】

↑切り絵のどせいさん。『マザー3』はどうなってるんでしょう。俺もわからん【大阪府／どせい男さん】

↑ゼルダ姫のそばにいるナビイが赤くなっているのはなぜでしょう【大阪府／トノサマキントさん】

↑色鉛筆ってホント柔らかい感じがするよね。表情も柔らかくていいな【兵庫県／高月良美さん】

↑モロボシダンとカプセル怪獣ミクラス。もしかして『ポケモン』もここから…【大阪府／高橋智史さん】

↑こんな色の剣だと、鉄じゃなくてクリスタル製みたいに見えるのは俺だけ!?【東京都／けろっとさん】

↑こうしてみるとヒゲ親父って多いよね。左上『マザー2』キャラがグー【神奈川県／リュウジロウさん】

↑『牧場物語』のエリィかな。ケーキを作っているところなんだね【滋賀県／山口三紗都さん】

↑いいなぁ、この独特なタッチ。幻想的でほのぼのしてる。なごむねぇ【静岡県／くぼた牧野介さん】

↑いやっほー。って声が聞こえてきそうなイラストだよね【大阪府／ポカトゥーさん】

↑おっと! って感じに急いで隠れたんだね。帽子に急いだ感じが出てるね【秋田県／やまだともなおさん】

↑ゼルダ姫の家庭教師(!?)インパ。頼れる感じだけど、ちょっと怖いかも【大阪府／藤原克人さん】

↑『ゼル伝』予約は私、資金投入は兄。初クリアは妹（予想）だって。美しきゲーム兄妹【新潟県／鷹樹さん】

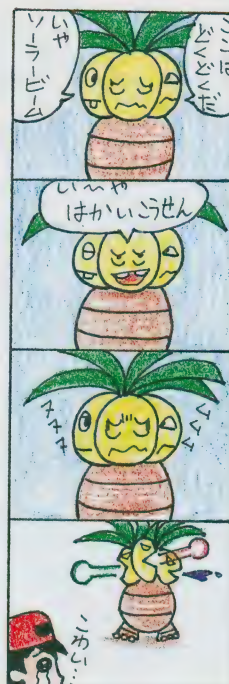
4コマの長屋

三分間？

【栃木県／亡城狐狸さん】

↑いやいや、そんなことは無いです。っていうか、ドキドキしないように。あらぬ想像をするってことあるけどね。気持ちはわかります

【滋賀県／山口美紗都さん】

↑想像してみよう。もしも6キロもあるものが顔めがけて飛んできたら…。はたして君の首は大丈夫だろうか。ピカチュウに備えて首を鍛えよう!

↑そうか。頭が3つあれば3方向に攻撃ができるわけか…。これは使える技を発見したね。いや、そうじゃないって!?

【山口県／かっぱさん】

↑こ、これは…。まさにドラエモンとのび太が見せてくれるゴールデンコースな展開ですなぁ。それにしてもさらわれた先でフロに入るか普通…

【埼玉県／Dr.Ryoさん】

キレてるかたたち

↑コイル&ライチュウ&ピカチュウ&マルマイン?? しかも口笛吹いてるし…。悪いヤツじゃなさそうだけどさ

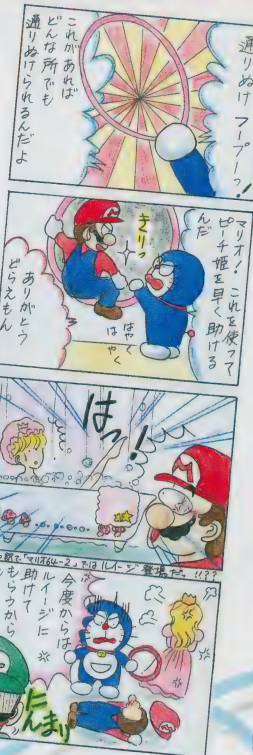
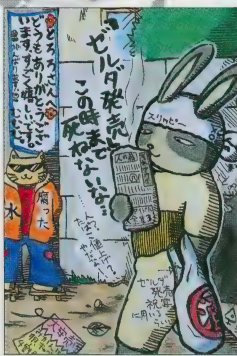
【新潟県／義助さん】

↑インゴーなのかルイージなのか。まさにホントの類似っす。もしかしてインゴーとルイージが兄弟なのでは…

【大阪府／夢現さん】

↑ああ、スリッピー。引退後ここまで落ちぶれてしまうとは…。でも楽しそうでなんかいいよね

【埼玉県／むむむさん】

↑これぞまさに一発ギャグ。イラストを見た瞬間、無条件に吹き出してしまった。くっ、俺の負けだ…

【徳島県／ゆかちう伝説さん】

今月の階級特進者

士官学校1年
滋賀県／杉岡ヒロユキさん

曹長昇格
福岡県／きりしま成子さん
埼玉県／Dr.Ryoさん

曹長昇格候補
奈良県／山村彩世理さん
岡山県／まあめいどさん

上級軍曹昇格
北海道／ぺちょんさん
岐阜県／風野鈴等さん
大阪府／NO・Qさん
大阪府／高橋智史さん
東京都／みどりぼうしさん

軍曹昇格
大阪府／稲葉よしのさん

伍長昇格候補
愛知県／NESさん
愛知県／サルメンカンジャさん

上等兵昇格候補
東京都／はやりのうしさん
東京都／宝山りふぁさん
大阪府／藤原克人さん

1等兵昇格
三重県／SEALさん
千葉県／いが²さん
山口県／TOMさん

1等兵昇格候補
神奈川県／スギさん
大阪府／きりさき水希さん
埼玉県／松本郁子さん
東京都／きさらぎ浅葱さん
滋賀県／山口美紗都さん
埼玉県／むむむさん

2等兵昇格
千葉県／ラッキープリンさん
青森県／春風ぶるるさん
大阪府／トノサマキントさん
大阪府／夢現さん

2等兵昇格候補
埼玉県／にわとり好きさん
神奈川県／ひろこみのさん
神奈川県／ドラいもんさん
岡山県／あさひさん
岡山県／マビーガストさん
静岡県／くぼた牧野介さん

正隊員入隊（隊員証授与）
埼玉県／けいこさん
大阪府／かざちょさん
愛知県／蒼月ひかるさん
大阪府／ないき常盤さん
千葉県／半径三角コーナーさん
京都府／水野64さん
東京都／そうだらいとさん
岐阜県／わどちゃんさん
神奈川県／リュウジロウさん
山口県／かっぱさん

準隊員入隊（記念品授与）
初採用者全員

※階級がついている隊員の諸君は、各イラストの裏に、君の階級も書いてね

イラスト募集

キャラへの質問、ファンレター、その他のカラーイラスト、「4コママンガ」（横：縦＝1：3又はハガキサイズ）を大募集。採用者には特製隊員証など、豪華粗品をプレゼント！各イラストの裏には必ずペンネームと本名、住所を書いて送ってくれ。締切は毎25日消印有効です。

あて先
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「しんえいたい」係

スーパーファミコン&ゲームボーイのドリテクもいよいよ掲載開始!!

『飛龍の拳ツイン』&『スーパービーダマンバトルフェニックス64』

N64

中夢 飛龍の拳ツイン

カルチャーブレーン／専務取締役　遠藤さん

お宝アイテムの入手条件またまた大公開!!

最新作『飛龍の拳スタジアム』の発売も目前！飛龍ファンのみんなは、もう『ツイン』のお宝は全部集めたかな？まだ集めきれてない人のために、今月もお宝アイテムの入手条件を公開しよう。入手が難しいお宝アイテムも、これでゲットできるぞ。

⬆これは隠しコマンドを入力すると手に入るお宝。持っていない人も多いんじゃないかな。さっそくゲットしよう！

入手条件 その1

※印はコントローラパックのID番号(2種類ある)により、どちらかが決まる。隠しコマンドは入力後にサーキットモードで優勝しよう。

【条　件】	【入手アイテム(番号はお宝のNO.)】
龍魔王トーナメントクリア:1回目	111:どくろ
第99回格闘大会優勝※	079:海親母聖の珠
第99回格闘大会優勝※	075:龍天大聖の鎧
第99回チャンピオン大会優勝※	075:龍天大聖の鎧
第99回チャンピオン大会優勝※	079:海親母聖の珠
第(16の倍数回)の格闘大会優勝	076:(所得者名の)X
第(16の倍数-8回)の格闘大会優勝	077:(所得者名の)Y
タイトル画面で隠しコマンド入力(↑20回)	078:(所得者名の)Z
タイトル画面で隠しコマンド入力(↓20回)	062:龍王の冠

上の条件を満たしてもお宝が出ない場合は、他の条件（例：レベル6の時、コンティニュー回数0の時等）が優先されている。詳しくは先月のドリテク参照。先月号で掲載した入手条件の表の順に優先されていくぞ。

⬆隠しコマンドはこの画面で、十字キーで入力してから優勝しよう

入手条件 その2

以下で挙げたキャラに決勝で勝って優勝すれば、お宝が手に入る。表彰台の演出の時にメタルポリゴンが回るぞ。

【決勝で対戦するキャラ】	【入手アイテム(番号はお宝のNO.)】
真龍魔王	189:闇のメダル
メタル龍飛	190:火のメダル
メタルハヤト	191:水のメダル
メタルワイラー	192:木のメダル
メタル昇龍	193:天のメダル
メタル夕華	194:風のメダル
メタルスザク	195:毒のメダル
メタルパワーズ	196:土のメダル
メタルロボノハナ	197:雪のメダル
メタルボクチン	198:氷のメダル

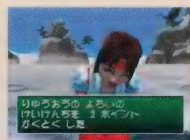
何度でも入手可能だが、各キャラには1つずつしか手に入らない。キャラの持っているメダルを確認してから戦おう。

⬅飛び道具を使うキャラなら、序盤でも比較的メタルを倒しやすい

入手条件 その3

この条件を満たすと、自動的にお宝図鑑、お宝箱に記される。試合後、レベルアップのメッセージはちゃんとでるぞ。

【条　件】	【入手アイテム(番号はお宝のNO.)】
お宝の熟練度合計:500	188:L1メダル
お宝の熟練度合計:1000	187:L2メダル
お宝の熟練度合計:1500	186:L3メダル
お宝の熟練度合計:2000	185:L4メダル

お宝の熟練度とは、戦ったあとに表示されるお宝レベルアップの数字の合計数だ。とにかく繰り返し戦うことだね。

⬅この経験値の合計。試合数を最大にするなどして経験値を稼ごう

N64

中夢

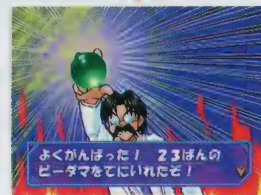
スーパービーダマン バトルフェニックス64

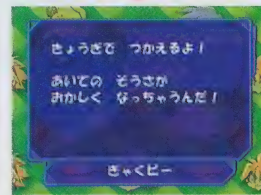
埼玉県／ビーさん

全ビーダマアイテム入手条件大公開!!

【アイテム名】	【種　類】	【入手条件】
めかくしビー	競技用	イッタで「ひよっこビーダーカップ」をクリアする
かなしばりビー	競技用	北条で「スーパービーダーカップ」をクリアする
ドスコイビー	競技用	1種類以上のキャラで、「ひよっこビーダーカップ」をクリアする
おかえしビー	競技用	伊集院で「スーパービーダーカップ」をクリアする
うちっぱなしビー	競技用	ビーダーモードのショットの発射回数が合計50以上になる
ぶっとビー	競技用	ビーダーモードのバトルで勝利した回数が合計11回以上になる
ちょーぎゃくビー	競技用	サラーで「スーパービーダーカップ」をクリアする
ジャイアントビー	競技用	円大作で「スーパービーダーカップ」をクリアする
ぎゃくビー	競技用	ビーダーモードのバトルで勝利した回数が合計33回以上になる
キャノンショットビー	競技用	タマゴで「スーパービーダーカップ」をクリアする
パワービー	競技用	グッズで「スーパービーダーカップ」をクリアする
ふらふらビー	競技用	ユッケで「スーパービーダーカップ」をクリアする
しめしめビー	競技用	ビーダーモードのバトルで勝利した回数が合計44回以上になる
ぶんしんビー	競技用	ガンマで「スーパービーダーカップ」をクリアする
ぐらぐらビー	競技用	ビーダマアイテム「グルグルビー」のミニゲームで50以上の記録を出す
ワリカンビー	競技用	タコッぴで「キングオブビーダーカップ」をクリアする
スロービー	競技用	ビーダマアイテム「スダダビー」のミニゲームで160以上の記録を出す
おすそわけビー	競技用	タコッぴで「ひよっこビーダーカップ」をクリアする
かみだのビー	競技用	ビーダーモードのタッグマッチトーナメントに出場し優勝する
ふういんビー	競技用	ビーダーモードのバトルで、勝利した回数が合計77回以上になる
タイムストップビー	競技用	攻略王以外の2種類以上のキャラで「キングオブビーダーカップ」をクリア
Wアイテムビー	競技用	ビーダーモードのバトルで、勝利した回数が合計66回以上になる
よわよわビー	競技用	ビーダーモードで、5体以上のキャラを使用する
ばいぞービー	競技用	ビーダーモードのバトルで勝利した回数が合計80以上になる
ウィンドウとっかえビー	グラフィック	ビーダーモードの競技を5種類以上行う
うしろとっかえビー	グラフィック	すべてのモードをプレイする
うらないビー	その他	ビーダーモードで22勝以上する
うんちビービー	グラフィック	タイトル画面で3Dスティックを5回まわす
おまけのパンダビー	その他	10種競技のミニゲームでビーダマアイテムを全て入手する
かけごえとっかえビー	グラフィック	「フリーバトル」で競技を20回以上行う
かちまけビー	その他	「フリーバトル」で競技を10回以上行う
カッコビー	その他	「サバイバルビー」で100人斬り達成
グルグルビー	その他	「うらないビー」で「ちょーアンラッキー」を出す
ごぼうビー	その他	バトルロイヤル「スーパービーダーカップ」をノーコンティニューでクリア
サバイバルビー	その他	バトルモードを20回以上プレイする
スタジオビー	サウンド	オプションのサウンドテストのBGMを全て聞く
ズダダダビー	その他	「うらないビー」で「ちょーラッキー」を出す
タコセリフビー	その他	タコッぴで「スーパービーダーカップ」をクリア
タコっビー	その他	バトルロイヤル「キングオブビーダーカップ」をクリア
タコロビー	その他	マスター攻略王で「キングオブビーダーカップ」をクリア
つぶやきビー	その他	「うらないビー」の占いを20回以上実行する
バイビー	グラフィック	スタッフロール終了後1分間待つ
バトルフェニックスビー	その他	タマゴで「キングオブビーダーカップ」をクリア
バトルめんふえビー	その他	モード選択画面で「JOYCARD64」（ハドソンから発売されているコントローラ）のスタートボジションを「Huポジション」にする
パラメータビー	その他	これ以外の64個のビーダマアイテムをすべて「マスター」で手に入れる
ヒントビー	その他	ビーダマアイテムモードに20回入る
ヘタビー	グラフィック	モード選択画面で1分間待つ
ポイントゲットビー	サウンド	オプションのサウンドテストで「SE」を全て聞く
マスタービー	その他	バトルロイヤル「スーパービーダーカップ」をクリア
ミラーコースビー	グラフィック	ビーダーモードで55勝以上する
みるビー	その他	ビーダーモードで10体以上のキャラを使用する
メロビー	サウンド	「スタジオビー」入手後の「BGM」を全て聞く
よろこビー	その他	ユッケで「ひよっこビーダーカップ」をクリアする
レベルアップビー	その他	「キングオブビーダーカップ」をノーコンティニューでクリア
わんにゃんビー	サウンド	猫丸で「ひよっこビーダーカップ」をクリアする
すすめ! トロッコビー	その他	「トロッコシューティング」で50点以上取る
はしれ! パンダビー	その他	「パンダダーツバトル」で200点以上取る
ひらけ! ゲートビー	その他	「ゲートクリアバトル」で35秒以内にクリアする
たたかえ! ロボットビー	その他	「闘魂ロボットバトル」で50秒以内に相手ロボットに勝つ
こわせ! パワービー	その他	「パワークラッシュバトル」で40秒以内に全ターゲットを破壊する
おとせ! ビリヤードビー	その他	「ビリヤードバトル」で相手のビーダマンを穴に落とす
うかべ! エアボールビー	その他	「エアボールバトル」で30秒以内に勝利する
たたけ! モグラビー	その他	「モグラたたきバトル」で50点以上取る
いれろ! 恐竜ビー	その他	「恐竜玉入バトル」で50点以上取る
いそげ! ラリービー	その他	「ビーダマンラリー」で30点以上取る

ゲームの中で、一定の条件を満たすと手に入れることができる「ビーダマアイテム」。ビーダマは全部で65個もあるんだけど、ここではそのアイテム全ての出現条件を大公開！なかには条件が難しいものもあるけど、まだ入手していないアイテムがある人は、この表を参考に、ぜひチャレンジしてみてね。

↑まずは表に書いてある条件を満たさなくちゃいけないんだ

↑条件を満たした状態で、ビーダマアイテムモードに入るとアイテムゲット!

↑新しくゲットしたビーダマアイテムが、赤く点滅しているのだ

↑とりあえず説明を聞いておこう。じゃないと使えないんだ。注意してね

はみテクの殿堂

2カ月連続で掲載した「飛龍の拳ツイン」のおたから出現条件。条件を満たしても1回で必ず出現するとは限らないアイテムもあるので何度もチャレンジしてね。

ゲームボーイのドリテクも引き続き募集中。発売から半年以内のソフトのドリテクを見つけたらどんどん応募して下さい。お待ちしています

N64 中夢 キラッと解決! 64探偵団 宮城県／たなぼんさん

カラー変更&メガネ外し!

キャラクターを選択して、名前の入力が終わった後、画面外にキャラが走っていくときに、下のようなコマンドを入力すると、カラーの変更や、女の子のメガネを外せるんだ。

⬆どのキャラでもいいのでこの画面の時にCボタンのどれかひとつを押しっぱなし

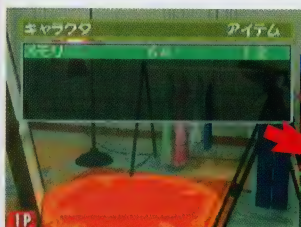
⬆ゲームが始まるとキャラクターの色が変更されているんだ

⬆めがねの女の子を選択し、この画面の時に「ABABABABAB」と入力する

⬆すると、メガネを外しているぞ。めがねっ子がきらいな人はどうぞ

N64 中夢 Let's スマッシュ 北海道／山崎 剛さん

きせかえアイテム無限増殖

着せ替えアイテムを増殖させる方法を発見! まずコントローラを2つ用意し、着せ替えデータのあるコントローラパックを1P側にさしておく。チャレンジモードの「きせかえ」で、増やしたいアイテムを持ったキャラクターを選び、コントローラパックを2Pにさし換えてから着せ替えを終わるを選択すると、そのキャラクターがメモリにセーブされる。その後、「たいせん」を選択し1Pはメモリ上のキャラを、2Pはコントローラパックのキャラを選ぶ。2P側が増やしたいアイテムを選択してから対戦を開始。あとは、2P側が勝つように操作をすればOKなのだ。

⬆パックを2Pにさしかえてから着せ替えを終了。メモリにセーブされる

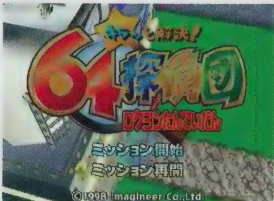
⬇「たいせん」で2Pが勝てば欲しいアイテムが増殖するのだ

N64 中夢 64トランプコレクション～アリスのわくわくトランプワールド～ 新潟県／おしりさん

カードの模様変更などコマンド技公開!

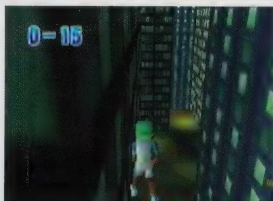
コマンドを入力するだけで、いろんなドリテクが楽しめる方法が見つかったぞ。方法は右の表の通り。スピード以外のドリテクは「ストーリーモード」でも「スタンダードモード」でも実行可能なのだ。たまにはカードの模様替えをして気分を変えてみるのもいいかもしれないね。

ゲーム中など、決められた画面でコマンドを入力するだけでカードの模様替えができる

【ドリテクコマンド】

【ゲーム名】	【内　容】	【方　法】
神経衰弱 ブラックジャック・ポーカー	カードの模様を変更できる	ゲーム中に「Cボタンの上or下」を押す
クロンダイク	カードの模様を変更できる	ゲーム中に2コンの「A+L or R」を押す
ページワン	カードの模様を変更できる	ゲーム中に2コンの「Cボタン上 or 下」を押す
ドボン	カードの模様を変更できる	ゲーム中に3コンの「Cボタン上 or 下」を押す
ダウト	カードの模様を変更できる	ゲーム中に4コンの「Cボタン上 or 下」を押す
スピード	レベルを変更できる	ルール設定画面で、「Cボタンの上+右+スタート」をカーテンが開くまで押し続ける
スピード	COMの思考時間が長くなる	レベル変更のコマンドを入力後、「Cボタンの下」を押すとCOMの思考がレベル1より長くなる
ブラックジャック・ポーカー	相手の裏になっているカードを表にする	ダブルアップゲームでカード選択時に3つの条件を満たす。 ① ダブルアップに入った時点でCREDITが7の倍数になっている。 ② 2Pコントローラの「L+R+A」を押し続けている。 ③ 倍率が「×32」ではない。
セブンブリッジ	相手のカードを表にする	カーテンが開く前に「Cボタンの左+下+L」を押しながらゲームを始める
七ならべ	ジョーカーが配られる	カーテンが開く前に「Cボタンの左+下+R」を押しながらゲームを始める

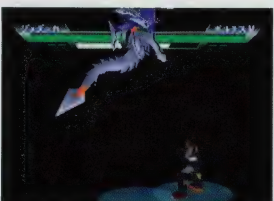
N64 おねしょ
キラッと解決！64探偵団　長野県／宮野拓さん

タイトル画面で視点変更

ゲームスタート前のタイトル画面でLトリガー、Rトリガー、Cボタンユニットのどれかを押すことで視点を変更することができるんだ。ちなみに、この画面は電源を入れるたびに視点が変わっているぞ。

⬆好きな角度を見ることができる。ズームアップやズームアウトもできるんだ

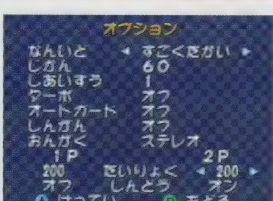
N64 おねしょ
Let's スマッシュ　岩手県／浦波優さん

屋上からおっこちたのに…

どのゲームモードでもいいので、コートに「摩天楼」を選ぶ。そして、視点を「プレイヤー視点」に変更し、コートから落ちてみよう。すると、ラケットを構えるカッコのまま落ちていって、地面に着地するぞ。

⬆ぴゅーっと下までおっこちちゃう。でも着地したとたんコートに戻るぞ

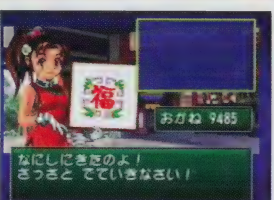
N64 おねしょ
スーパーロボットスピリッツ　埼玉県／牛丼星人さん

ジュデッカで空中ダッシュ！

まず以前紹介したドリテクでジュデッカを使えるようにしよう。そしてジュデッカでプレイ！ジャンプしたら「十字キー前2回」で空中ダッシュだ！バックダッシュだってできるぞ。これで弱点の空中戦もバッチリだぜ！

⬆タダでさえ強いジュデッカに空中ダッシュまで加わって、鬼に金棒だな

N64 おねしょ
飛龍の拳ツイン　大分県／近藤真人さん

レベル設定にこんなヒミツが…

まず、オプション画面にいって、一番上の「なんいど」にカーソルを合わせ、十字キーの右を連打してみよう。しばらくすると「すごくたかい」が出現するぞ。左を連打すると「すごくひくい」が出現するんだ。

⬆この画面の一番上にカーソルを合わせて連打すると新レベルが出現する

N64 おねしょ
飛龍の拳ツイン　愛知県／ひろかずさん

お店のおねーちゃんが怒った！

もうすでに知っている人は多いと思うけどとりあえず紹介。お宝を売っているお店に入り、商品を見るだけで買わないでいよう。これを繰り返すと、最初は愛想のよかった店のおねーちゃんが怒り出すんだ。

⬆表情を変えずに怒るおねーさん。なんかわからんけど無気味だ…

GB 中夢
テュロックバイオザウルスの戦い　茨城県／かっぺさん

とってもお得なパスワード

パスワード入力画面で、下の表のパスワードを入力するだけで、弾無限や、残数無限、ステージセレクトなど、超お役立ち効果が手に入るぞ。複数のパスワードを入力すれば、同時に効果が得られるんだ。

【パスワード】	【内　容】
ZYDRTRKWPS	武器の弾数無限
ZYDRTRKLVS	残機が無限
ZYDRTRKBRD	SELECT+Aで空を飛べる
ZYDRTRKLVL	START+A+Bで ステージセレクト

大募集！ドリームテクニック!!

64ドリーム編集部ではみんなの発見したゲームの裏技、ドリームテクニック（略してドリテク）を大募集中！大技、小技、なんやねんソレといったくだらない技などなんでもOK。技のスゴさに応じて豪華な賞品を用意してお待ちしています。右記の要領で、①裏技を発見したゲームのタイトル、②裏技の具体的な内容、③住所と名前、電話番号を正確に記入して右記の宛先までハガキかFAXで奮ってご応募ください。

※ドリテクに関する電話でのお問い合わせにはお答えできかねる場合がございます。あらかじめご了承下さい。

ドリテク技ランク

- ●超特夢…おもちゃ券1万円分とお好きな64ソフト1本。さらに64ドリーム特製記念品
- ●特夢…1万円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●大夢…5千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●中夢…3千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●いねむり…千円分の図書券+64ドリーム特製記念品
- ●悪夢…時価
- ●おねしょ…64ドリーム特製請求書。5枚で1000円分のおもちゃ券

完全先着順 早い者勝ちだよ

あて先
〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部「ドリテク」係

FAXでもOK ▶ Fax 03-3230-0675（A4用紙で送ってね）

はがきの書き方

ギラッと解決!64鑑定団
❷あっという間に事件解決
まずコントローラを2つさして1人でゲームを初めよう。部屋を探索できるマスに止まったたら、2Pコントローラのボタンを毎秒520回の早さで連射してみよう。すると、証拠品全てが手に入るぞ。あとは鑑定人のところで、予想より高い値が付けば勝ちだ!
❸〒102-0074
東京都○○区○○町1-1-1
今寺 似亜（72）　P.N.イマジン
電話 03-1111-2222

はみテクの殿堂
年末発売のソフトがかなり多いので、来月も最新情報をどんどんお届けします。楽しみにまってってください

タイトル	ぬし釣り64
発売元	パック・イン・ソフト
発売日	11月27日
価格	6800円
容量	128M
ジャンル	釣りRPG
プレイ人数	1人用
備考	振動・コントローラ・GBパック対応

待望の『ぬし釣り64』がいよいよ発売!!
ファミコン版の『川のぬし釣り』に始まり、スーファミ・ゲームボーイ、川・海と引き継がれてきたぬし釣りスピリットの集大成となるのがこの『ぬし釣り64』なのだ。
さあ、自然のなかで思いっきり釣りを楽しもう。

父 秀男
釣り大会での優勝目指して「ぬし」を釣りにいく

母 敏子
「おめでたい料理」のために「ぬし」を釣りにいく

兄 一郎
故郷の川に戻ってくる銀色の「ぬし」を釣りにいく

姉 真理子
彼氏のために美しい川にすむ「ぬし」を釣りにいく

弟 二郎
地震をおこす地下にすむ「ぬし」を釣りにいく

妹 今日子
愛猫ザッパのために湖の白い「ぬし」を釣りにいく

6人それぞれが自分の「ぬし」を求めて旅にでる

はみだし『ぬし釣り』情報 湖で行われる釣り大会で優勝するとマウンテンバイクが手に入る。これがあれば移動がとっても楽になるぞ。

主人公によってそれぞれストーリーも変化する

『ぬし釣り64』には6人の主人公が登場する。それぞれが物語をもち、自分の「ぬし」を求めて釣りに出かけるわけだ。どの主人公を選んでも、能力的な差はないので（実は少しあるんだけど）、物語を全部聞いて、釣りたい「ぬし」を目指す主人公を選ぶといいだろう。実のところこのゲームで、エンディングまでいくことだけを目的にプレイすればそんなに時間はかからないと思う。でもそうじゃなくって、自然の中をノンビリ歩き回りながら、気が向いた場所で釣り糸をたらす、といった遊び方をしてほしい。みんなにも自然と同化して豊かな気持ちを味わってほしいな。

⬆選んだ主人公によって「ぬし」がちがうわけだから当然行き先も違うし、仕掛けも違ってくるわけだ
➡主人公を選んで、名前を決めてゲームをスタートすると、物語が始る。ここには「ぬし」に関する重要なヒントが隠されているので、見落とさないように

⬅これが移動中のフィールド画面。ステージや季節、時間や持ち金が表示されている。最初はあまりお金がないので、魚を売ってお金を稼ごう

⬆セーブポイントはお地蔵さんのところ。ここにお供えをするといいことがあるかもね

ちょっとひとこと ハゼが大好物

釣りゲームながら、RPGの要素も多い『ぬし釣り64』。人の話を聞く事はRPGの基本だ。まずは家を出てタライのそばにいる人に話かけよう。いいものがもらえるぞ。

⬅おじいさんの大好物のハゼを食べさせてあげたいそうだ。ハゼは左の堤防でたくさん釣れるので、釣りの練習もかねてたくさん釣っちゃおう

➡見事ハゼを釣り上げたら、もう一度同じ人に話かけてみよう。するとタライがもらえるはずだ。これがあると釣りの世界が広がっていくぞ

コントローラの使い方

L・Rトリガー
釣り、昆虫、植物、動物等、各ノートのページがめくれる。

Bボタン
命令コマンドを開く（閉じる）。命令コマンドのキャンセルにつかう。

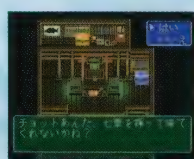
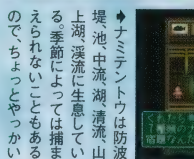
スタートボタン
タイトル画面でゲームをスタート。水中画面の時に押すとポーズ。もう一度押すと、ポーズを解除する。

※Cボタンユニットは特に使用しません

十字キー・3Dスティック
キャラクターの移動など。3Dスティックを下に2回入れると「あわせ」、右に入れると糸を引く（Aボタンと同じ効果）ことができる。

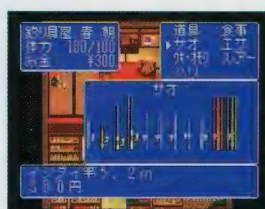
Aボタン・Zトリガー
命令コマンドの決定。釣り、虫とり、花つみ、投げるなどの行動をする。釣りの「あわせ」もこのボタンでおこなう。

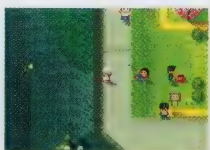
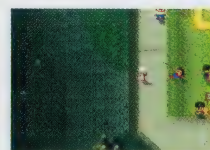
ちょっとひとこと お願いきいて!!

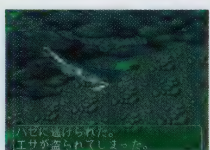
河口の神社では春の七草を、下流の神社ではナミテントウを集めてほしいと神主さんにお願いされる。お願いをきいてあげると、中流から沼にいける通行手形が手に入る。

⬅七草はスズナ（下流）、ナズナ・スズシロ（中流）ハコベ（湖）、オギョウ（清流）、セリ（渓流）にある。さあ、あと1つ探してみよう

➡ナミテントウは防波堤、池、中流、湖、清流、山上湖、渓流に生息している。季節によっては捕まえられないこともあるので、ちょっとやっかい

それではそろそろ釣りを始めてみましょうかね

釣りをするにはとにかく海でも川でも水際にいき、命令コマンドで「釣り」を選べばOKだ。この時さお・ウキ・ハリ・エサの4つがそろっていれば、Aボタンで仕掛けを投げるだけ。ボタンを長く押していれば、仕掛けを遠くまで飛ばせるぞ。『ぬし釣り64』では海・川・湖など、それぞれのポイントに応じた釣りかたと仕掛けの組みあわせが必要になってくる。「ぬし」への道は遠くて厳しいのだ。

⬅道具や仕掛けは釣具屋で購入。またここではつかまえた昆虫も買い取ってくれる

⬅最初はほとんどお金がないので、高い釣具は買えない。お金をかせいでから出直しだ

⬆コマンドで釣りを選択する。釣り具がそろってればOK

⬆投げる方向を決めたら、Aボタンを押して仕掛けを投げる

⬆ウキが沈んだらアタリをとる。タイミングが大事だぞ

⬆Aボタンか3Dスティック右で糸を引く事ができる

⬆魚が暴れだしたらボタンをはなす。魚に逃げられるなよ

⬆釣りあげたらAボタンで取り込み。Bボタンでリリース

はみだし『ぬし釣り』情報　広報の齋藤さんによれば、「糸を引くタイミングは背びれがピッと立った時」だそうだ。えーん、よくわからんぞー。

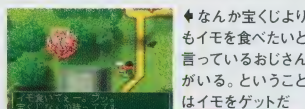
壊れた橋を修理して清流に進もう

⬆地震で清流へ向う橋が壊れて先に進めない。さてどうすればいいのやら。いろんな人に話かけて、情報を入手しよう

ゲームを進めていくと、中流の村から清流の村へむかう橋が壊れてしまって渡れない事が判明。実はこの壊れた橋を修理すると、主人公ごとにストーリーが変化していく分岐点でもあるのだ。そこでRPGの基本に立ち返りまずは情報収集。するととびきり上等な工具を必要とする大工さんが発見できるはずだ。するとあとは工具を作ってくれる人を探していく…、これをどんどん繰り返していくと、中流にたくさん落ちている落ち葉を集めることが必要だとわかるんだ。

⬅とびきり上等の工具があれば、壊れた橋をなおしてくれるという大工さんを発見。道具はどこに?

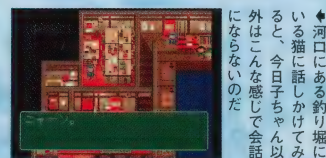
⬅語尾に「ね」を付けるへんなおじさん。何かの工場の工場長だけどとにかく金物が欲しいそうだ

➡最初は意味不明の話をする変なヤツと思ったが、実は重大な役割をになっている宝くじ屋

⬅なんか宝くじよりもイモを食べたいと言っているおじさんがいる。ということはイモをゲットだ

➡こんなところでヤキイモ少年達を発見した。ヤキイモといえば落ち葉。さあ落ち葉さがしだ

ちょっとひとこと ネコとおはなし

愛猫ザッパのために「ぬし」を釣りに行く妹の今日子ちゃんだけは、猫と会話する事ができるのだ。猫はいろんなところにいるので、貴重な情報源になるかもね。

⬅河口にある釣り堀にいる猫に話しかけてみると、今日子ちゃん以外はこんな感じで会話にならないのだ

➡猫の言葉が理解できる今日子ちゃんに猫も驚いているぞ。あちこちにいる全部の猫に話かけてみよう

ちょっとひとこと 魚は高く売れ

いい釣り道具を手に入れるためにはお金がたくさんかかるのは、やはり世の常というもの。だから序盤は釣った魚を出来るだけ高く買ってもらいたいものだ。通常、魚は魚屋で買い取ってもらうのだが、実はすし屋でも魚を買い取ってくれるのだ。特に上流にいくほど買い取り値段が高くなるぞ。

⬅魚屋ごとに買い取ってくれる魚は決まっているみたい。だいたい魚屋の近辺で取れる魚が中心になっているようだ

➡中流から左の方へ行った所の湖にあるすし屋で高く魚を買ってくれるぞ。海の魚のネタは手に入りにくいのかも

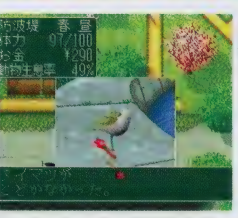
たまには気分をかえて虫とりもいいかも

『ぬし釣り64』はさすが自然派ゲームだけあって、魚釣りだけじゃなく花つみや虫とりも楽しめる。子供の頃にさんざん虫とりに熱中した私のようなおっさんには、虫とりは懐かしい思い出なのだ。でも目標はあくまで「ぬし」だから、あまり熱中しすぎないようにね。

⬅コマンドを虫とりにして捕まえたい虫を見つけたら、A・Zボタンで採集画面に切り替えるのだ

⬅当然動き回っている虫よりは、止まっている虫の方が捕まえやすい。でもクモはちょっといやだよね

動物達と出合ったらどうすればいいのか

移動の途中に遭遇する動物たちへの対応は、餌付け、戦う、食事、逃げるの4種類。襲われて主人公の体力が奪われることもあるので、戦いたくなるのが人情だけどやはりここは三十六計逃げるにしかず。

⬅戦うを選ぶとなんとたいまつを投げつけてしまった。これはちょっと(かなり)かわいそうな気がするぞ

ちょっとひとこと 泳がなくっちゃ

下流から中流に行けなくて困っている人はいませんか? いつもは道しるべにふれてステージを移動するんだけど、中流へは川を泳いでわたっていくしかないのだ。

⬆泳ぐと体力が減っていく。水の冷たい冬は特に体力の消耗がはげしそうだ

『ぬし釣り64』について(担当わたる)

広報の齋藤さんに「今度のぬし釣りは魚がリアルですごいよ」と聞いた時、新作はリアル系のゲームになるのかな? と心配したのが今では懐かしい。リアルを指向するあまり、このシリーズがもつ温かい雰囲気がなくなってしまうのがイヤだったのだ。でもそれはまったくの杞憂に終わった。確かに魚やその動きは驚くほどリアルだが、ゲームの中身は期待通り(いや以上)のデキだったのだ。

はみだし『ぬし釣り』情報 ぬし釣り大賞にたくさんのイラスト本当にありがとうございます。いよいよ来月発表いたしますぞ。

タイトル	マジカルテトリスチャレンジfeaturingミッキー
発売元	カプコン
発売日	11月20日
価格	6800円
容量	128M
ジャンル	パズル
プレイ人数	1～2人用
備考	振動パック対応

明日発売!

『マジカル テトリス』のオリジナル要素紹介!

カプコン参入第一弾ソフトで、ディズニーのキャラクターが盛り上げてくれる対戦型のテトリス『マジカル テトリス チャレンジ featuring ミッキー』がいよいよ発売! ってことで、このゲームのオリジナル要素を紹介しよう。操作方法も簡単なのですぐに覚えられちゃうぞ。

画面の見方

①マジカルタイマー:現在のレベルを表示。レベルが上がるとベルが鳴って知らせてくれる。②ネクストピース表示パネル:次に取り合うピースが表示される。③おじゃまピースストックエリア:とんできたおじゃまピースやカウンターピースがたまる場所。④マジカルゲージ:下記(マジカルゲージ)の項目参照。⑤T.L.S.:テンポラリーランディングシステム。落ちてくるピースの影を表示する。⑥プレイヤーキャラクター:左が1P、右に2Pが表示される。

操作方法

十字キー: 左右でピースの移動を行い、下でピースをすばやく落とす。上でピースを一瞬で下まで落とすことができる。

ABボタン: Aボタンでピースを右回転、Bボタンでピースを左に回転させる。

Cボタン: いずれかのボタンを押すたびにT.L.S.のオンオフを切り替えられる。

Rトリガー: シナリオモードでのセリフをカットすることができる。

マジカルアタック

ピースを消すことによって相手のストックエリアに普通より難しい形のおじゃまピースを送りつけることができる。横2列以上同時にたくさんラインを消せばたくさんのおじゃまピースを送れるぞ。

➡ペントリスで横5列を同時に消したりすると…

➡いやーなおじゃまピースを送ることができるんだ

カウンター

自分のストックエリアにおじゃまピースが溜まっている時に横のラインを消すと、消したライン数に合わせておじゃまピースを送り返すことができる。ピースはカウンターのたびにどんどん成長するぞ。

➡ストックエリアに表示されている「?」マークがカウンターピース

➡カウンターピースは最高「5×5」まで成長するんだ

マジカルゲージ

横のラインを1列消すか、相手からマジカルアタックを受けるとエネルギーが溜まり、ゲージがいっぱいになると自分側のピースを平らにしてくれるんだ。縦1列あくので、逆転の大チャンスだぞ。

➡マジカルゲージがいっぱいになると画面に虹がかかって…

➡縦一列空けてくれるので、一発逆転の大チャンスなのだ

コンボ

連続で横のラインを消すと、消し続けている間中、マジカルアタックで送れるおじゃまピースの数が増えて、単発でアタックするより効果的なんだ。しかもコンボボーナスだって入るぞ。

➡消すラインは連続であれば何段ずつでもかまわないんだ

➡マジカルアタックの効果がアップして、ボーナスも入るぞ

タイトル	ウエットリス
発売元	イマジニア
発売日	11月27日
価格	5800円
容量	32M
ジャンル	3Dアクションパズル
プレイ人数	1～2人用
備考	バックアップ機能付き

低い方へと流れていく水の特性をよ～く考えて地形を作ろう!

これは絶対オススメのパズルゲーム!

編集部にサンプルロムが届くなり、仕事そっちのけで大ハマりする編集者が続出。ボムなどのイヤなブロックが落ちてきて、せっかく作り上げた地形を壊さざるを得ない、そのパニック具合が実に面白いのだ。中毒になるほどハマるぞ!

ゲームの流れをおさらい

まず最初に、落ちてくる水が下にこぼれないようにブロックで囲いを作ろう。ウォータが落ちてきて水たまりができたら、ファイアを落として水を蒸発させていくんだ。

◆スタート直後はアップが連続して落ちてくるからどんどん囲おう

◆やがてウォータが落ちてきて、水たまりが出来てしまう

◆ダウンが落ちてきたら、余計な地形を削ってしまおう

◆ボムは、とりあえず陸地の端の方に落としておけば大丈夫だ

◆ファイアで水を蒸発させる。タンクに貯まった水の量も減るぞ

◆2人対戦モードも用意されているから、友達と腕くらべだ!

画面のみかた ～タンクと地震計に注意～

地震計

陸地にある土の量が増えると、この地震計の目盛りもだんだん増えていくんだ。これが一杯になると地震が起こり、作った囲いが全て壊れて大ピンチになってしまうのだ。地震計が一杯になってきたら、地形が高い場所をダウンで削るか、ボムを落として土の量を減らすといいぞ。

◆レベルが上がったらタンクだけではなく地震計にも注意

青矢印

水が漏れている所に表示されるぞ。

ネクスト

次に落ちてくるブロックを表示。

タンク

このタンクが一杯になったらゲームオーバーになってしまうので、常にタンクの水量には注意しよう。

◆タンクの水量がいっぱいになってしまい、大ピンチ!

レーダー

水が漏れている地点が小さく表示される。陸地の奥の方が見づらい時は、ここを見ると便利なのだ。

落ちてくるブロックと、ゲーム中に起こるイベント

アップ UP

落とした場所の地形を盛り上げたり、開いてる穴をふさぐ。囲いを作るのに利用するブロックなのだ。「□」「─」「├」「┌」の4種類ある。

◆まずは陸地の外周を全てアップで囲うようにしよう

ダウン DOWN

落とした所を削るブロックで、水や氷の上に落とすと蒸発させるのだ。平地の上なら何も起こらないが、穴に落とすと広がってしまうぞ。

◆囲いの形を整えるために上手に使うといいぞ

ウォータ WATER

地面に触れると水になり、その水の量は「ウォータ」の大きさに比例するぞ。氷の上に落とすと、そのまま凍り付いてしまうんだ。

◆水は低い方に流れるので、落とす場所はよく考えて

ファイア FIRE

落としたレイクの水を蒸発させ、タンクに貯まった水も減るのだ。凍ったレイクに落とした場合は、氷が水に戻るだけで蒸発はしないんだ。

◆水のない場所に落とすと、その部分を吹き飛ばせるぞ

ボム BOMB

高く盛り上がった地形でも、命中させた地点を破壊して穴を開ける。ボムで開けた穴に再度ボムを落とすと3発のボムが落ちてきてしまう。

◆落とす場所を操作できるから、陸地の端の方に落とそう

アイスキューブ ICE CUBE

レベルが2以上になるとたまに出現し、落ちたレイクの水が凍ってしまう。ファイアを落とすか、しばらく時間がたてば溶けて水になる。

◆自然に落ちてきて、落とす場所は操作出来ないのだ

レインボー RAINBOW

地形に一定量以上の水があると、陸地の上に虹が出現するぞ。この虹が出ている間に獲得したスコアは、なんと全て10倍になるのだ。

◆虹があるときにファイアを落とせば大量得点のチャンス!

地震 EARTHQUAKE

地震計がいっぱいになると地震が起きて、せっかく作った囲いがズタズタになってしまう。アップを積み上げすぎないように注意してくれ!

◆水が大量にある時に地震が起きるとゲームオーバー必至!

高得点を獲得するための秘訣 まずは100万点を目指そう!

●レイクをいっぱい作ろう

完全に壁で囲まれた水たまりのことを「レイク」といい、点数にレイクの数がかけられるのだ。例えばレイクが4つなら「得点×4」になるから、レイクをいっぱい作ろうぜ。

●ボム捨て場を用意する

囲いを作っているときに邪魔になるのが、ボムの存在。イヤでも時々落ちてくるから避けようがない。そこで、地形の端っこの方にボムを落とす専用の場所を用意するといいぞ。

●アヒルちゃんを出そう

一定以上の深さがあるレイクには、アヒルちゃんが出現し、その数だけ点数が2倍されるのだ。いかに多くのアヒルちゃんを出すかが、高得点獲得のカギとなる。5匹出すのを目標にしよう。

●レインボーチャンス!

虹が出ている時の得点は、全て10倍になる。もしこの時にレイクが5つあってアヒルちゃんが4匹出ていれば「点数×5×8×10」にもなり、大量に点数をゲットできるぞ!

Fighting Cup

ファイティング カップ

東京ゲームショウにも出展されてた『ファイティングカップ』。ゲームショウに行った人はチェックしたかな？もう完成度は100%だから、後は発売日を待つばかりだね。アメリカでは「64史上最高の格闘ゲーム」という評価を受けてかなりのセールスを記録した本格的な格闘ゲームだから、ぜひみんな期待して待っててほしい。今月は4つあるゲームモードについて解説しよう。コンピュータとの対戦にしてもプレイヤー同士のバトルにしてもかなり工夫されてるから、いつまででも遊べそうだね。では今月の『ファイティングカップ』、スタートだ！

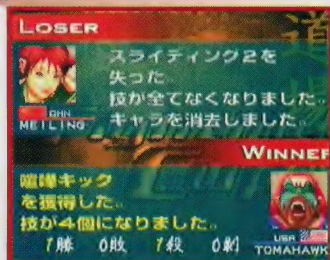
タイトル	ファイティングカップ	容量	96M
発売元	イマジニア	ジャンル	3D格闘
発売日	98年12月予定	プレイ人数	1～2人用
価格	6800円	備考	振動パック・コントローラパック対応

VS COM

いわゆるコンピュータ戦だけど、ただ順番に相手を倒していってボスキャラ倒したら終わり、ってモードじゃないぞ。最後までクリアすると技の封印が解かれて新しい技をゲットできるし、条件を満たせば隠しキャラが登場する、ってウワサもあるんだ！

↑次々に登場する格闘家たちを倒してクリアを目指そう。封印を解いて最強技をゲットだ！

VS BATTLE

人間同士の対戦モード。普通に戦うこともできるけど、ここでの注目は「道場破り」なのだ！下で紹介するマスターチャレンジモードで獲得した技を賭けて友だちと勝負しよう。勝てば新しい技をゲットできるけど、負けたら技をとられちゃう。真剣勝負だ！

↑最後の技を奪われちゃうとキャラクターが消されちゃうのだ。なんとしても勝とう

RECORD ATTACK

このモードではいろんな記録にチャレンジだ！サバイバルモードで100人抜きを目指したり、ファステストモードで最速クリアを狙おう。そして、ロデオモードでは謎のウシの攻撃をかいくぐってなるべく長いあいだリングに立つことが目的。燃えるぜ！

↑サバイバルモードでは1ポイント先取で勝ち抜ける。無理に大技は狙わなくていいぞ

↑こいつがウワサのウシ。牧歌的な背景とは対照的に異常な強さを誇っているぞ

TRAINING

すべての強者は厳しいトレーニングによって鍛えられた、ってことでトレーニングモード。人形のロバート君を相手に技を磨こう。設定しだいでロバート君はいろんな体勢を取ってくれるから、空中コンボからスペシャル技、投げ抜けまでいろんな練習ができるぞ。このモードでは自分のキャラの技表も全部見ることができるから、きっちり鍛えておこうぜ！

MASTER CHALLENGE

↑ルーレットでマスターを当てて、見事倒せば新技ゲットだ。目押しが重要だな

↑こいつがジョーカー。マスターより100倍強いぞ。勝つのは至難のわざだ

マスターと呼ばれる老人に勝てば新しい技を伝授して貰えるこのモード。新技はコントローラパックにセーブすれば他のモードで使えるぞ。でもルーレットで登場するジョーカー（かなり強い）に負けるとそれまでの技は全部取り消しになってしまうんだ！要注意！

↑空中コンボの練習中。ロバート君は時にはわざと気絶もしてくれる気のいいヤツだ

飛龍の拳スタジアム
— SDバージョン —

タイトル	飛龍の拳スタジアムSDバージョン	容量	96M
発売元	カルチャーブレーン	ジャンル	3D対戦育成格闘ゲーム
発売日	98年12月11日	プレイ人数	1〜2人用
価格	6480円（税別）	備考	振動パック対応 コントローラパック対応 GBパック対応

先月と今月のドリテクで公開した前作『ツイン』のお宝出現条件は役にたったかな？とにかく、お宝はできる限り集めておくのがベスト。しかも本作からはお宝に精霊が宿ったり、属性別に育成できたりと、楽しみ方がぐーんと進化しているしね。

お宝に宿る精霊の種類を大公開！

誰にも負けない最強キャラを作るためには、キャラに最適なお宝をゲット、装備、育成することが大事だよね。本作では、お宝の育成に2つの楽しみが加わったぞ。1つ目は、お宝を4つの属性別（炎・風・氷・雷）に育てる方法。2つめはお宝に精霊を宿らせる（組み合わせる）方法だ。今月は、お宝に宿る精霊の種類と特徴の一部が明らかになったので、さっそく公開。精霊はまだ他にもいそうだぞ。

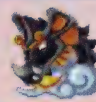
↑なんとも華麗な技！こんな大技を出せるのも、お宝に宿った精霊が手助けしてくれるからなんだ。組み合わせていくと、お宝の種類も、技も、すごく多くなるよね

←この技も精霊パワーか?いずれにせよ、お宝と精霊の最適な組み合わせ＆属性を選んでどんどん強くなろう！

➡属性はお店で選べるぞ。属性別に、例えば打撃力がアップするなどの効果があるんだ

お宝に宿る精霊の種類

封
軍荼利大仙人…相手の操作ボタンを封印してくれる効果があるぞ。

雷
ラムウ…雷系の技を与える。電気系といえばあのキャラだよね。

闇
黒龍…毒に関わる力をもつ。じわじわと攻撃したいならこれだ！

癒
廻神母聖…主に回復系の能力を与えてくれる。慎重に闘いたい人に!

氷
シヴァ…氷系の技を与えてくれる。相手を凍らせて攻撃だ。

炎
フェニックス…炎系の技を与える。ハデな技が期待できそうだ。

風
ジン…風系の技を与えてくれる。夕華が使うと特に良さそうだね。

技
孔雀明王…テクニック系の技を与える。上級者も納得の技が出そう。

時
ルノンの三女神…時を操る技を与えてくれる。裏技的な効能だ。

光
龍天大聖…いろんな技を与えてくれる。内容は発売後のお楽しみ！

ストーリーモードで明かされる龍飛の過去

今回判明した新モードが「ストーリーモード」。物語の大筋は初代FC版に準じているけど、もちろんグラフィックや細かいエピソードもパワーアップして楽しめるぞ。プレイヤーは龍飛を使って修行をしたり、仲間と出逢ったりと、戦いながら冒険をしていくんだ。では最後に、あらすじをちょこっと紹介しよう。幼い頃の龍飛は少林寺拳法を極めた達人、元涯に育てられ、修行に励んでいた。ところがある日悲劇が…。ごめん、気になるけどここまでね。あとは自分の目でぜひ見てちょうだい。

⬅⬆父ともしたう元涯（画像は前作のもの）と龍飛に起こる事件とは!?他のキャラとの関わりも楽しみだ

⬇とか言ってるとやられてるぞ、がんばれ龍飛！来月はコマンドを一挙公開するので、まずは指ならしをしておいてくれ

KNIFE EDGE

戦闘態勢に入れ！

いよいよ発売日も近づいてきた「ナイフエッジ」。64初の「ジェットコースターシューティング」（ただいま命名）を、ぜひぜひ堪能してほしい。ということで今月は、キミが搭乗する戦闘機に搭載されてるスペシャルウェポンのお話。コレの使い方ひとつでゲームの難易度まで変わってくるんだから大したもんだ。発売前によく勉強しといて損はないぞ。では今月も、Ready Go!

タイトル	ナイフエッジ
発売元	ケムコ
発売日	11月27日
価格	6980円（予価）
容量	64M
ジャンル	3Dシューティング
プレイ人数	1〜4人用
備考	振動パック対応

使いこなせ！スペシャルウェポン

HOMING MISSILE

普通に出てくる敵にはたいへん有効。ボス戦以外はこれを選んでおけば苦労はしないだろう。万能兵器だな。

◆ロックオンした敵機を自動的に追跡して攻撃する。オーソドックスな武器だ

PLASMA TORPEDO

ホーミングと同じく敵を追跡するけど、1発しか発射できない。ボス戦で重宝するぞ。

◆日本語にすると「プラズマ魚雷」。強力な破壊力の追跡兵器だ

NUKE

威力は最大だけど直進しかしないし、カーソルの位置と関係なく画面の中央にしか飛ばない。使い方が難しい兵器だ。

◆NUCLEAR（核）の俗語。やっぱ核ミサイルのことなのかなぁ？

FLAK

威力は低いものの広範囲に攻撃できる。敵やミサイルの大群に対抗するときに便利だな。

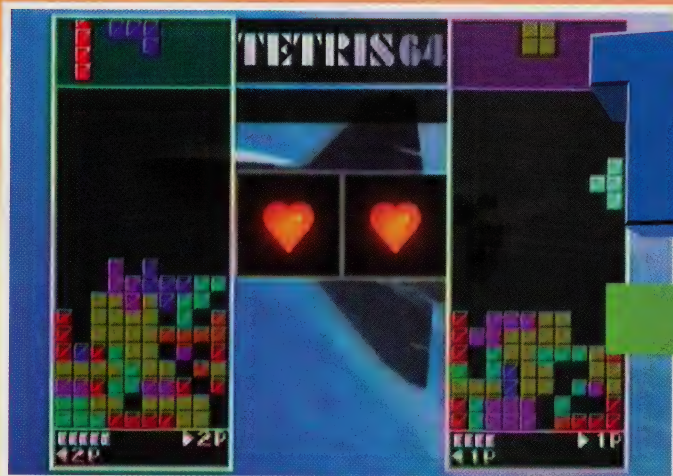
◆意味としては「対空攻撃」。攻撃よりも防御に使える武器だ

LASER

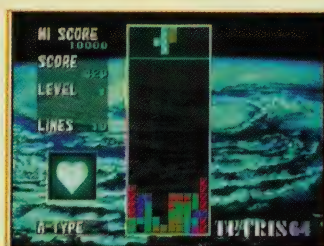
破壊力ではNUKEに次ぐ。ホーミングの効かないボス相手の時にはコレで行こう。使い勝手はバツグンだ！

◆高い破壊力を誇る。カーソル通りに命中するので使いやすい

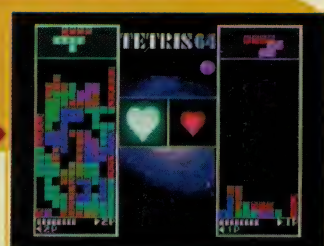
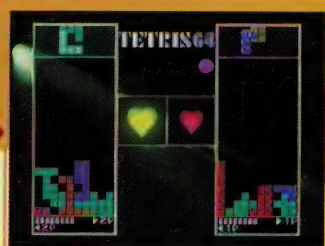
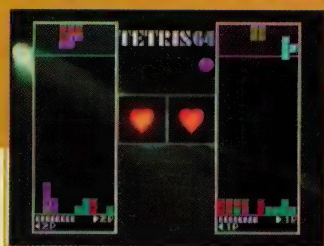
一撃必殺！スペシャルボム

画面右下に表示されてるのはボムのゲージ。敵を30機倒すとゲージが一杯になってボムが1回使えるぞ。たくさんの敵に攻撃されてるときはもちろん、ボス戦でも威力を発揮するから使い方には注意が必要。うまく使え！

タイトル	テトリス64	容量	64M
発売元	セタ	ジャンル	パズル
発売日	11月13日より発売中	プレイ人数	1～4人用
価格	4980円	備考	バイオセンサー対応

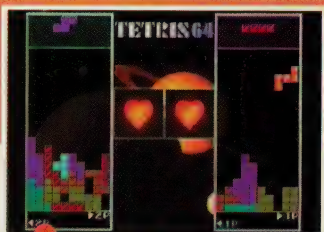
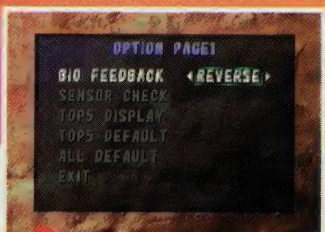
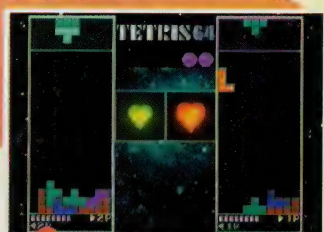
バイオセンサーを装着して、友達とドキドキ対戦プレイ!

最大4人までの対戦プレイができる、オリジナルテトリスも魅力的だけど、やっぱりこのゲームのお楽しみは、バイオセンサーを装着してプレイする「バイオテトリス」モードだ。標準の設定では、ドキドキして心拍数が上がると、細長いテトラミノなどの有利なものが多く落ちてくる。でも、この設定を逆にして、ドキドキするとイヤな形をしたバイオテトラミノが多く落ちてくるようにすると対戦プレイが面白くなるぞ。例えば対戦相手の好きなコの名前を唐突に叫べば、ドキドキして相手の心拍数が上がって不利なバイオテトラミノが多くなり、こちらの勝利が近くなるかもしれないぞ。

1人でもドキドキ!

バイオセンサー

ソフトと同時に発売されたバイオセンサー(1800円)。対応ソフトは今のところ、この『テトリス64』のみだけど、もしかしたら今後ユニークなアイディアの対応ソフトが発売されるかもしれないね。

コトバで相手を攻撃しながらの対戦プレイが燃えるぞ!

バイオセンサー無しで「バイオテトリス」をプレイすると?

もちろん装着しなくても、このモードで楽しく遊べるぞ。心拍数が常に平静な状態でゲームが進行するので、イヤな形をしたバイオテトラミノが多く落ちてくるようになるのだ。だからオリジナルテトリスとはひと味違った、バイオテトラミノの置き場所に悩まされながらのプレイが楽しめちゃう。

↑ハートマークが赤のままの、心拍数が平静な状態が続き、たまにバイオテトラミノが落ちてくる

↑センサーの設定を逆にして遊ぶと、通常のテトリスとほとんど変わらなくなるから注意しよう

↑でもやっぱりバイオセンサーを装着して、2人で対戦プレイをする方が面白いかな

今月のプレゼントはちょっと寂しい感じですが、別冊『ゼルダ』攻略ヒントブックでもステキなプレゼントを用意しています。そちらのページも見てね。それから、今回特別に「64ドリームのファンです」と名のる方からアメリカで販売中のグッズを提供頂きました。どれも日本ではなかなか手に入らない貴重なものばかり。「アメリカ帰りのあしながおじさん」ありがとうございます。

ロクヨンドリーム

1 1名 NINTENDO64 本体

年末に向けて期待ソフトも多いぞ。友達に自慢しよう！

2 5名 コントローラブロス

年末発売のボードゲームはやっぱり４人で遊ばなきゃ

3 1名

ゲームボーイカラー

品切れ状態が続いている
大人気のゲームボーイカラー

バンダイ

8 15名 『ゼルダの伝説時のオカリナ』人形をセットで15名に!!

かなり細かいところまで作り込まれているリンクやゼルダ姫。バンダイさんからどかーんと全10セット（12体入り）を１組にして、15名にプレゼントだ!!
（※毎月新聞に関連記事があります）

あしながおじさん

4 1名 コントローラブロス エクストリームグリーン

限定版のグリーンのクリアコントローラ。エンドーコレクションにもないというかなりのレアもの

5 1名 ポケモン ピカチュウ in U.S.A

日本ではポケットピカチュウの名前で大ヒット。アメリカでも人気商品だ

カプコン

9 10名 爆走戦記 メタルウォーカー

歩きながら最強ロボットを育てる、歩数計機能付き携帯液晶ゲーム

6 1名 ゲームボーイソフト アメリカ版ポケモン 赤バージョン

7 1名 ゲームボーイソフト アメリカ版ポケモン 青バージョン

アメリカでもアニメ、ゲームともにグングン人気が高まっている『ポケモン』。将来、64DDを使って、「日米ポケモン対決」なんていうのができたら楽しいよね

パルテック

10 10名 ファミコンクリーナー

これで接触不良も解消。もちろんN64にも対応しているぞ

応募の方法 アンケートハガキに希望の商品番号と商品名をご記入の上お送りください。 **応募締切** '98年12月17日 **当選発表** 64ドリーム3月号（1月発売）

ハガキは次ページ
当選者は86ページ

読者アンケ〜ト

アン・ケイトちゃんです❤ 年末の64ソフト発売ラッシュで、期待作が一挙にお店に並んで一安心。というわけで、興味のある新作を選んでもらうQ7は、ランキング集計時に発売中となっているソフトを全て除いてあります。どれが一番人気になるかな?

Q1 今月号の表紙はどうでしたか（数字でお答えください。以下同じ）。
1.非常に良い　2.良い　3.普通　4.悪い　5.非常に悪い

Q2 今月号の記事内容の感想はいかがでしたか。
1.非常に良い　2.良い　3.普通　4.悪い　5.非常に悪い

Q3 今月号で良かった記事を表1からお選びください（3つ以内）。

Q4 今月号でつまらなかった記事を表1からお選びください（3つ以内）。

表1

No.	記事	No.	記事
1	付録：特製シール	28	ちづるのアナログチャット64
2	別冊付録：ゼルダの伝説 攻略ヒントブック	29	チェンジ！ゲッターラ部
3	N64新作ソフトカレンダー	30	GUNGUN！進め対戦ヌル軍部
4	N64ドリームランキング	31	マンガ「Dream Drunker」
5	マリオパーティ	32	バンジョーとカズーイの大冒険
6	ニンテンドーオールスター！ 大乱闘スマッシュブラザーズ	33	ゲッターラブ!!〜ちょー恋愛パーティーゲーム〜
7	悪魔城ドラキュラ黙示録	34	デス仙人のゴリラでも分かるN64教室
8	オウガバトル3 Person of Lordly Caliber	35	シアトル発GAME STREET JOURNAL
9	ピカチュウげんきでちゅう	36	ロクヨン大通り商店街
10	F1 WORLD GRAND PRIX	37	N64フォーラム
11	がんばれゴエモン　でろでろ道中オバケてんこ盛り	38	ドリームインプレッション
12	牧場物語2	39	編集部オススメ 発売中&近日発売N64ソフト
13	ズール	40	創刊2周年記念大プレゼント当選者発表！
14	爆笑人生64	41	特集：宮本茂ロングインタビュー
15	新世紀エヴァンゲリオン	42	教えて本郷さん N64の質問箱
16	ドラえもん2 のび太と光の神殿	43	毎月新聞
17	ウィンバック	44	4コママンガ「ちびちびリンクの大冒険」
18	新日本プロレスリング闘魂炎導2 the next generation	45	SFC&GB情報局
19	SNOW SPEEDER	46	それゆけマリオ親衛隊
20	キングヒル64 エクストリームスノーボーディング	47	ドリテクの殿堂
21	トップギア・オーバードライブ	48	ぬし釣り64
22	64大相撲2	49	マジカル テトリス チャレンジ featuring ミッキー
23	おねがいモンスター	50	ウェットリス
24	Parlor！PRO64 パチンコ実機シミュレーションゲーム	51	ファイティングカップ
25	BUCK BUMBLE	52	飛龍の拳スタジアムSDバージョン
26	TONIC TROUBLE	53	ナイフエッジ
27	ロクドリエンタメクラブ	54	テトリス64
		55	読者プレゼント
		56	読者アンケートのページ
		57	マンガ「ロクヨン夢日記」

Q5 これまでに遊んだゲームボーイソフト(GB)とスーパーファミコンソフト(SFC)で、一番おもしろかった作品名を教えてください(1つずつ)。

Q6 ❤部門別ゲームランキング❤これまでに遊んだゲームの中で、グラフィック(画像)が最も美しいと思う作品名を教えてください(1つだけ)。

Q7 今後出るN64ソフトで、あなたが興味のあるものを表2から選び、興味のある順に3つまでお書きください。

表2

No.	ソフト	No.	ソフト
	【あ行】	32	動物番長（仮）
1	悪魔城 ドラキュラ黙示録	33	TONIC TROUBLE
2	ウィンバック	34	ドラえもん2 のび太と光の神殿
3	ウルトラドンキーコング（仮）		【な行】
4	ウルトラベースボール実名版64	35	忍たま乱太郎チャレンジパズル64
5	AI将棋3	36	ニンテンドーオールスター！ 大乱闘スマッシュブラザーズ（仮）
6	エクストリームG2		【は行】
7	NBA IN THE ZONE2	37	Parlor！PRO64 パチンコ実機シミュレーションゲーム
8	エルテイル（仮）	38	HYBRID HEAVEN
9	オウガバトル3 Person of Lordly Caliber	39	BUCK BUMBLE
	【か行】	40	PDウルトラマンバトルコレクション64
10	カービィ64（仮）	41	飛龍の拳スタジアムリアルバージョン
11	キャベツ（仮）	42	ファイアーエムブレム64（仮）
12	巨人のドシン（仮）	43	ファイティングカップ
13	金田一少年の事件簿（仮）	44	フライトシミュレーター（仮）
14	ゴルフ（仮）	45	プロ指南麻雀「兵」
15	コンカー64〜12の物語（仮）	46	牧場物語2
	【さ行】	47	ポケモンスタジアム2（仮）
16	サイレントサマーストーリーズ（仮）	48	ポケモンスナップ
17	G1ステイブル		【ま行】
18	Jリーグタクティクスサッカー	49	MOTHER 3（仮）
19	実戦パチスロ必勝法	50	マリオアーティスト サウンドメーカー（仮）
20	シムシティー64	51	マリオアーティスト タレントメーカー（仮）
21	シャドウゲイト64（仮）	52	マリオアーティスト ピクチャーメーカー（仮）
22	新世紀エヴァンゲリオン	53	マリオアーティスト ポリゴンメーカー（仮）
23	スーパーマリオRPG2（仮）		【ら行】
24	スーパーマリオ64-2（仮）	54	ラストレジオンUX（仮）
25	スーパーマン	55	レイマン2（仮）
26	ズール〜魔獣使い伝説〜	56	レブ・リミット
27	SNOW SPEEDER	57	64ウォーズ（仮）
	【た行】	58	64大相撲2
28	超空間ナイタープロ野球キング2	59	ロボットポンコッツ64（仮）
29	超時空要塞マクロス Another Dimension（仮）		
30	超スノボキッズ（仮）		
31	テュロック2（仮）		

Q8 今までに遊んだN64ソフトで、オススメと思う作品名をお書き下さい(2つ以内)。

**ハガキは次ページ。12月17日の消印まで有効だよ。
11月号プレゼントの当選者は86ページに掲載！**

アン・ケイトの視点

vol.24

気づくと丸2周年を迎えていたこのコラム。今月は特別に、お問い合わせの多かった事項についてQ&A形式でお答えします！

Q 編集部には毎月、何通くらいハガキがくるの？
●静岡県／ごうらポケモンさん他

A 1万通くらいでしょうか。
アンケートハガキだけで3千〜5千くらい、各種コーナーをあわせると約1万通！もちろん一通一通きちんと読んでるよ。

Q アンケートハガキの下の謎の文字は何？
●香川県／銭形平気さん他

A ちょっとイタズラ心で…
手書きの謎の文字が入ってるのに気づいてる人も多いはず。特に意味はないんだけど、最初になんとなく「見たな〜」と、会ったこともない印刷所のおじさんに書いてもらったら、意外に反響が大きくて、毎月続けているわけです。何かいい言葉があれば、教えてください(この言葉を考えるのが一番大変かも…)。

電話	TEL（　　　）	
勤務先 学校名		
希望プレゼント	番号	プレゼント名

キリトリ線

⬆この手書きのナゾのメッセージね

Q なぜ学校・勤務先をアンケートハガキに記入しなきゃならないの？
●北海道／ピロシキ包みさん他

A 書かなくてもOK！
でもあの欄を設けているのは、こんなお仕事してる人なのね〜とか、私と同じ学校だ〜とか、ちょっとでも読者のみんなのことが分かるからです。読者のお顔は、こちらからは全く見えないからね。

Q アン・ケイトって何者？
●大阪府／鈴木香奈子さん他

A 誰なんでしょうかね？
昔々、編集部には髪の長い、働きモノの女子大生がおりました。現在、それに該当する人間は編集部におりません。ていうか変貌したというウワサも…。これで許してくれます？

NINTENDO64大好きマガジン

お待たせしました！ いよいよ、N64シーズンの開幕です。
リンクにゴエモン、ピカチュウ、マリオ…。この冬、我らのN64は最強のスター軍団を率いて進撃します。
そこで気になるのはサイフの中味と睡眠不足(とくに受験生のみなさん、ご注意を！)。
ま、贅沢な悩みだと思って、とにかく最高の冬を楽しみましょう！
(1998年最後の64ドリームもちょっぴり早めの発売です)

2月号は 12月18日(金)に発売します

定価490円

※一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。

次号予告

攻略ヒントブック PART2

「1999年の主役は私だ！」(仮題)
N64ソフト開発者インタビュー

…ほか、今月いきなり登場した『マリオパーティ』の続報や、『牧場物語2』『がんばれゴエモン』、それにもちろん『オウガバトル3』の最新情報など、気合いいっぱい内容盛りだくさんでお届けします。お楽しみに！

※予告の内容等は変更される場合があります。

ロクヨン夢DREAM日記

○月×日 ☀
マリオカートから2年間……。
日の目を見なかった、我々兄弟にも、ついに……

#013　マンガ／中植茂久

Game Dream Believer　編集後記

●先月号のプレゼントページで、新誠のプレイラックに置かれたN64にささっているカセットに気が付いた皆さん。あんたはエライ。実はエンドーコレクションからこっそり拝借した海外版『マリオカート64』でした(わたる)

●『ゼルダ』がある。この2年半は無駄ではなかった。付録のすごさは、さすがゴリラさん。残念なのは一切『ゼルダ』の記事には関われなかったこと。ただ、『ゼルダ』で色々なことに節目がつきそうだ(マッシー)

●先日、アテナ主催の麻雀大会「極杯」でプロ雀師と対局した。初めは緊張の余り手牌をひっくりがえす等したが、プロを相手に3戦2勝。竜皇の伊藤プロにも勝つことができ非常に満足。金子プロもいい人でした(ケイ少佐)

●某動物誌で、ノラ猫に関する諸問題について執筆することになった。「アン・ケイトの視点」のネコ版といったところ!? 念願の動物ライターデビューです。でもゲームライターも手を抜かないでがんばるからね(ちづる)

●最近CDを聞きながら仕事することが多いのだが、音楽よりもドラマとかを聞いてる方が仕事がはかどることを発見した。最近のお気に入りは「ラジオ・スーパーロボット魂」。水木一郎アニキはやはり偉大だ(もっちー)

●サザン関連のおハガキを何通かいただきました。超レアな「すいか」は勿論、ほぼ全てのCD・レコードを持っていて、ゲームだけでなくこちらも自慢のコレクションです。でも今年は年越しライブが無くて実に残念(エンドー)

●出身はどこ？と訊ねられて思わず言葉をにごす私は転勤族。だから一番気に入った土地を出身地ということにしてます。今なら高校時代を過ごした福岡かな。実家もあるし。大学時代の長野も捨てがたい(ジプシーフカミ)

●9月号のゼルダバッヂプレゼントに応募してくれたほとんどの読者が、ハガキに熱い応援メッセージを書いてくれて感激。この場を借りてどうもサンクスです(yushi@sepia.ocn.ne.jp←ここなら返事書きます尾関)

●年末に向けて、回転斬り前のリンクのようにエネルギーがたまってゆくのを感じます。じらされ続けたN64もこれからが本番。伏見稲荷では「商売繁盛」のお守りも買ったし、準備万端、気合いを入れて頑張ります(SAO)

DREAM GAME INDEX

※一部のゲームタイトルは仮称です。
●=N64 ●=SFC ●=GB

The 64DREAM 【1月ゼルダ発売記念号】
●発行 株式会社 毎日コミュニケーションズ
●編集 〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 共同ビル2号館
TEL03(3230)3642 FAX03(3230)0675
●広告・業務・販売
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1パレスサイドビル
TEL03(3211)2579(広告) TEL03(3211)2596(販売)
TEL03(3211)2568(業務) FAX03(3214)8558(共通)

バックナンバー
に関するお問い合わせは左記、業務課までお願いします。

PACK-IN-SOFT
Victor Interactive Software Inc.

噂の「ぬし釣り64」ついに登場！

川釣り・海釣りに、昆虫・植物採集。こんなにたくさん遊べるソフトって今まであった？！

自然をまるごと楽しもう！
ぬし釣り64

振動パック コントローラパック 64GBパック 対応

11月27日発売 6,800円(税抜)

6人のキャラクターが、海へ川へと大冒険。

大人気「ぬし釣り」シリーズ最新作は、NINTENDO64でさらにパワーアップ！
今度は家族6人がぬしを求め、「河口」「防波堤」から「渓流」へと川をさかのぼる。
10種類のステージでワクワクな旅がキミを待っているゾ。ほのぼのイベントも楽しいよ。
ちなみに登場魚は100種類。釣るだけじゃなくて、水槽で飼育もできる。
50種類のおじゃま動物、111種類の昆虫、40種類の植物も登場するよ！

超スゴイ！ 釣りのバリエーション。

イワナ、ヤマメ、イシダイなど、ポリゴンで描かれた100種類の魚が所狭しと動き回って、大迫力。道具・仕掛けにいたっては、とにかくたくさん。もちろん、アユの友釣りや、サビキ釣りもできる。一度に数種類の魚が登場するので、外道が釣れてしまうこともあるのだ。

新登場！ワカサギの穴釣りで大興奮！

3Dスティック "グリグリ"！

ルアーが3Dスティックで自由自在にグルグル動いちゃう。しかも、振動パックに対応しているからブルブル震えて、釣りの手ごたえはバッチリ。

生き物博士になっちゃおう！

N64になると、「釣りノート」や「虫ノート」もスゴイ。いろんな角度から見ることができるのだ。魚のおなかや、虫の顔まで細かく観察して「生き物博士」になっちゃおう。コントローラパックで友達と交換もできる。「動物ノート」や「植物ノート」もあって、「動物ノート」では、鳴き声が聴けるのだ。

これが基本形

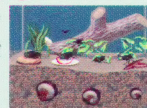
横向き

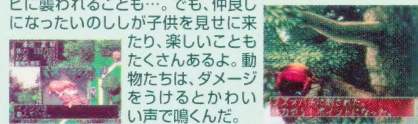
こ〜んな角度もOK

ホタルを捕まえて観察しよう。

キミはホタルを見たことある？キラキラ光ってキレイだよ。このゲームではホタルを捕まえられるんだ。飼って観察もできるんだよ。今度は昆虫や植物採集もできるから、こんな楽しみもあるのだ。

カブトムシを孵化させよう！

捕まえた虫や釣った魚は水槽で飼えるんだ。水槽を思い通りにセッティングして、虫めがねで観察しよう。うまくいけば卵が生まれて、孵化することもあるのだ。楽しみだね。

キャ〜！ スズメバチが…。

自然の中って安全なことばかりじゃない。スズメバチやシマヘビに襲われることも…。でも、仲良しになったいのししが子供を見せに来たり、楽しいこともたくさんあるよ。動物たちは、ダメージをうけるとかわいい声で鳴くんだ。

春の七草って知ってるかな？

このゲームには、春の七草を探すイベントがあるんだ。キミは知ってるかな？スズナ、スズシロ…。あとは、プレイしてのお楽しみ。植物は水をあげると元気になるんだ。

コントローラパック対応

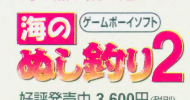
コントローラパックで水槽の魚や虫を見せに行こう！

コントローラパック用特製シール付

64GBパック対応

「ぬし釣り64」で39種類の海の魚が読み込める！

好評発売中 3,600円(税別)

コントローラパック、64GBパックは別売です。

パックインソフト&ロクヨンドリーム共同企画

「輝け!! ぬし釣り選手権」好評の内に終了させていただきました。たくさんのご応募、力作の数々どうもありがとうございました！

パック イン ソフト本部 〒150-8915 東京都渋谷区渋谷3-9-9 東京建物渋谷ビル7F TEL.03-5466-1757（土・日・休日を除く10:00〜17:00） 株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエア

64DREAM

1月 ゼルダ発売記念号
ザ・ロクヨンドリーム

●ゼルダの伝説 時のオカリナ
●マリオの新作2タイトル発表

1999 Jan.
MYCOM
ムックシリーズ

1998年11月19日発行:(株)毎日コミュニケーションズ
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1
●広告03-3211-2579 ●販売03-3211-2568

定価:本体467円+税

9784839901332

1929476004673

ISBN4-8399-0133-3

C9476 ¥467E

大日本印刷(株) 雑誌68391-83